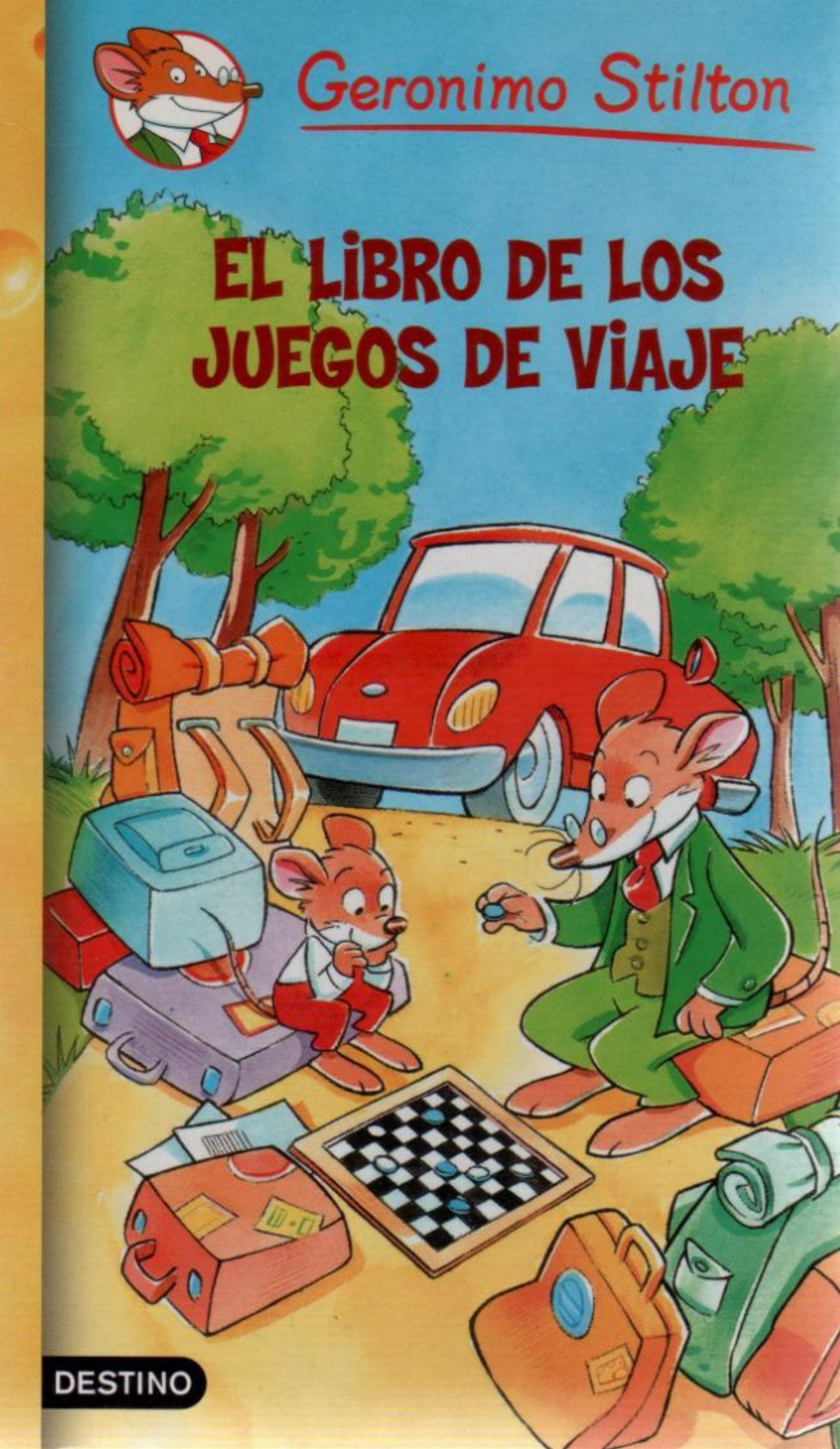
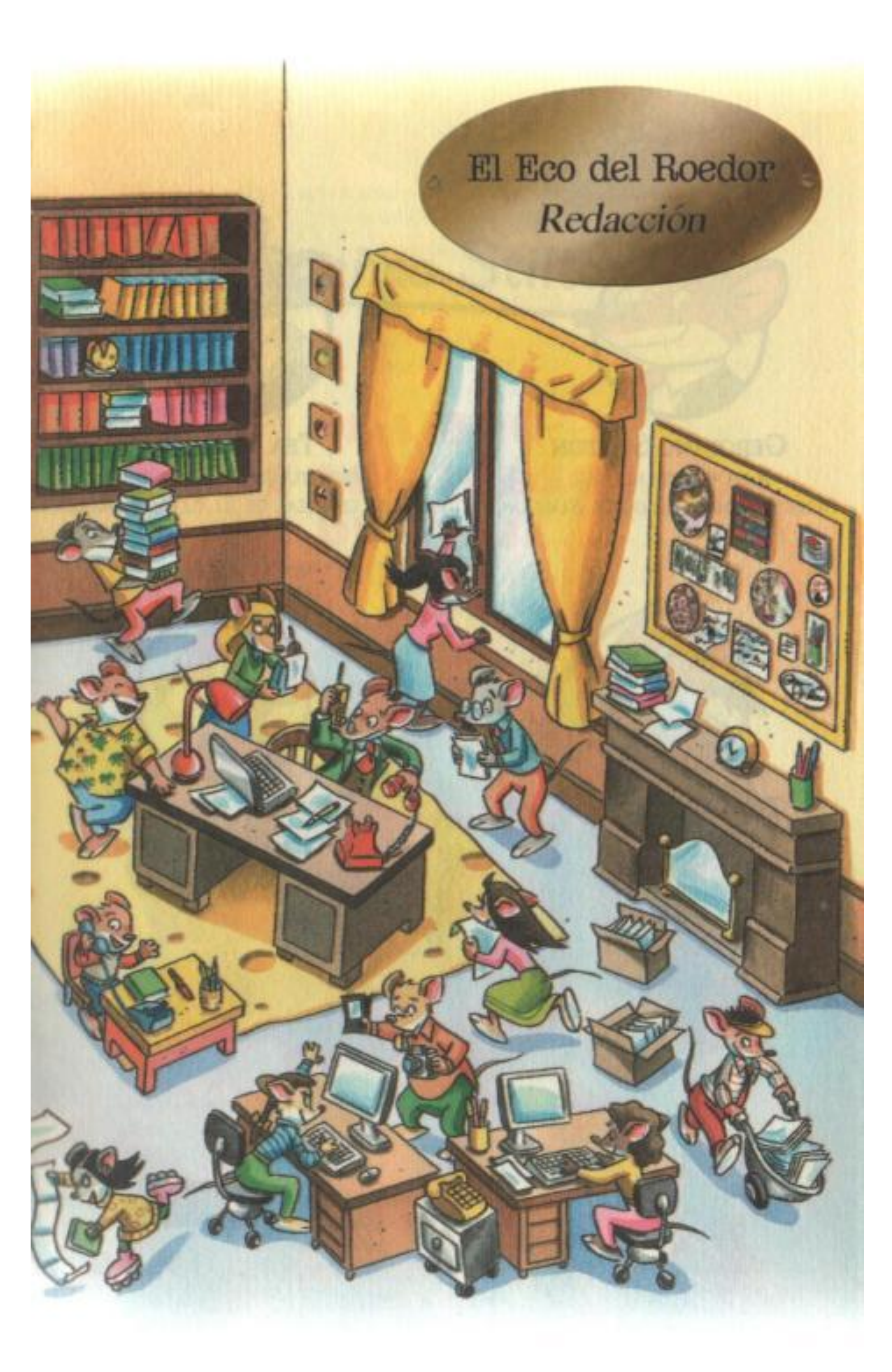

Geronimo Stilton
EL LIBRO DE LOS JUEGOS DE VIAJE
HUMOR Y VIAJES
DESTINO




El Eco del Roedor
Redacción



GERONIMO STILTON
RATÓN INTELECTUAL,
DIRECTOR DE *EL ECO DEL ROEDOR*



TEA STILTON
AVENTURERA Y DECIDIDA,
ENVIADA ESPECIAL DE *EL ECO DEL ROEDOR*



TRAMPITA STILTON
PILLÍN Y BURLÓN,
PRIMO DE GERONIMO



BENJAMÍN STILTON
SIMPÁTICO Y AFECTUOSO,
SOBRINO DE GERONIMO

Geronimo Stilton

EL LIBRO DE LOS JUEGOS DE VIAJE



DESTINO

Geronimo Stilton agradece a todos los pequeños amigos que con sus simpáticas ideas han contribuido a realizar este libro.

Textos de Geronimo Stilton en colaboración con Elena Mora y Sara Barosi.
Ilustraciones de Larry Keys y Blasco Tabasco.
Diseño gráfico de Merenguita Gingermouse

Título original: *Il libro-valigetta giochi da viaggio*
© de la traducción: Manuel Manzano, 2008

Destino Infantil & Juvenil
destinojoven@edestino.es / www.destinojoven.com
Editado por Editorial Planeta S. A.

© 2001 - Edizioni Piemme S.p.A., Via Galeotto del Carretto 10 - 15033
Casale Monferrato (AL) – Italia
www.geronimostilton.com
Derechos internacionales © Atlantyca S.p.A. - via Telesio 22, 20145 Milan, Italy - foreignrights@atlantyca.it

© 2008 de la edición en lengua española: Editorial Planeta, S. A.
Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona
Primera edición: junio 2008
Tercera impresión: diciembre de 2008
ISBN: 978-84-08-07841-8
Depósito legal: M. 55.712-2008
Fotocomposición: Víctor Igual, S. L.
Impresión y encuadernación: Brosmac, S. L.
Impreso en España - Printed in Spain



TODA LA CULPA ES DE UN MON RATY

Antes que nada me presentaré. Mi nombre es Stilton, *Geronimo Stilton*. Soy un ratón editor: dirijo el *Eco del Roedor*, el periódico más famoso de la Isla de los Ratones... ¡y adoro los **bombones al queso**!

Todo empezó así...



Aquella mañana, cuando llegué a la oficina, mi contable, Flanella Posapiano, corrió apresurada a mi encuentro.

—¡Señor Stilton! ¡Me he olvidado de pagar los impuestos! ¡QUÉ TRAGEDIA!

—¿Que te has olvidado de pagar los impuestos? —palidecí—. ¡QUÉ TRAGEDIA!

Entró mi secretaria Ratonila:

—¿Se ha olvidado de pagar los impuestos? ¡QUÉ TRAGEDIA!

Entró mi hermana Tea:

—¿Nos hemos olvidado de pagar los impuestos? ¡QUÉ TRAGEDIA!

Entró mi primo Trampita:

—¿Os habéis olvidado de pagar los impuestos? ¡QUÉ TRAGEDIA!

Entró Benjamín, mi sobrinito preferido:

—¿Se han olvidado de pagar los impuestos? ¡QUÉ TRAGEDIA!

El plazo para pagar los impuestos finalizaba

precisamente al día siguiente...

¡QUÉ TRAGEDIA!

Mon Raty

Todos empezamos a trabajar como locos.

Frenéticos, trabajamos hasta las ocho de la tarde. Después tocaron las diez de la noche, las once, medianoche...

Hacia la una de la madrugada, deprimido, empecé a ROER bombones al queso. Distraído, devoré pralinés al taleggio, después bombones de mozzarella, luego chocolatinas al gorgonzola, a continuación, crocantis al mascarpone... Roe que te roe, a las cinco de la madrugada me di cuenta de que me había comido siete cajas de Mon Raty. ¡Ayyyy!

Me dolía la barriga sólo de pensarlo...

Por la mañana, Tea y Benjamín preguntaron:

—Y bien?

Con un suspiro, señalé un enorme montón de documentos sobre mi escritorio.



—¡Justo a tiempo! ¡Ya está hecho! ¡He acabado!

Después me froté los ojos, estaba cansadísimo:

—No veo la hora de irme a dormir...

—¡Geronimo! Pero ¿cuántos bombones Mon Raty te has comido? —gritó Tea.

Yo intenté esconder las siete cajas, ROJO DE VERGÜENZA:

—Ejem, bueno, estooo, yo...

—¡TÍO, HEMOS GANADO! —exclamó Benjamín agitando un papel de estaño.

—Los bombones Mon Raty sortean unas SÚPER-LUJOSAS vacaciones en las Islas Felices para cuatro roedores. Y... ¡éste es el cupón ganador!

—Bueno, bueno —bostecé yo—. Me alegro de haber ganado... pero ahora me voy a dormir...

Tea me atrapó por la cola:

—¡Ah, no, hermanito, tenemos que partir en seguida! ¡INMEDIATAMENTE! ¡El concurso caduca hoy!



—¡Tío, hemos ganado!

Con los bigotes ZUMBÁNDOME de exasperación grité:

—Pero ¿es que todo tiene que ser precisamente hoy?

Trampita entró CORRIENDO:

—¿He oído bien? ¿Qué es lo que hemos ganado? ¡Quiero mi parte! ¡Nada de bromitas, primo!

—¡Hemos ganado unas vacaciones para cuatro en las Islas Felices, pero el aguafiestas de Geronimo no quiere ir! —resopló Tea.

Yo chillé cada vez más exasperado:

—Yo no soy un aguafiestas... además lo he ganado yo... y además estoy cansado, ¡quiero irme a dormir!

A pesar de mis protestas, un cuarto de hora más tarde estábamos ya en el aeropuerto, listos para partir hacia las Islas Felices. YO TENÍA UN HUMOR PÉSIMO.

¡Grrrrrr... odio viajar!

Antes de que me diera cuenta, estábamos ya en el avión, con los cinturones abrochados.

Benjamín, sentado a mi lado, exclamó:

—Tiíto, ¿quieres jugar conmigo a *Intenta imaginar...*?

¡Me divertí tanto que ni siquiera me mareé!

Bajamos del avión y tomamos un taxi.

El conductor era una rata loca que





arrancó **A TODA VELOCIDAD** para llegar a tiempo a la estación. Yo estaba pálido como una mozzarella. Para distraerme, Benjamín me propuso jugar con él al *Tris*.

¡Me divertí muchísimo!

Llegamos justo a tiempo a la estación y subimos a un tren que ya estaba arrancando. Tea

y Trampita se durmieron, yo estaba ya aburrido de viajar... Benjamín me propuso jugar con él al *Supermegabingo*.

¡Me divertí muchísimo!

Nuestro viaje prosiguió en un autocar de la compañía **Viajes Felices**. *¡Por mil quesos de bola!* ¡A bordo había un grupo de apasionados de las canciones tirolesas que empezaron a cantar a **pleno pulmón**!

Trampita y Tea se unieron al coro...

A mí me entró dolor de cabeza. Pero mi adorado sobrinito, Benjamín, me propuso:



—Tiíto, ¿jugamos a *Adivina la palabra*?

¡Me divertí muchísimo!

Finalmente, llegamos al puerto. Allí, embarcamos en un inmenso transatlántico que nos llevaría a las Islas Felices.



Yo estaba aburrido, superaburrido, archiaburrido de viajar. Pero Benjamín me propuso:

—Tío, ¿jugamos al *Juego de la Publicidad*?

Debo admitir que me divertí muchísimo.

Pasaron los días. Tras una LARGUÍSIMA travesía, llegamos a las Islas Felices, donde subimos a un divertido taxi local a pedales.

—Pónganse cómodos... el viaje será bastante **largo**! —dijo el conductor pedaleando. Por

suerte, Benjamín me propuso jugar al juego de *Los opuestos*.

¡Me divertí muchísimo!

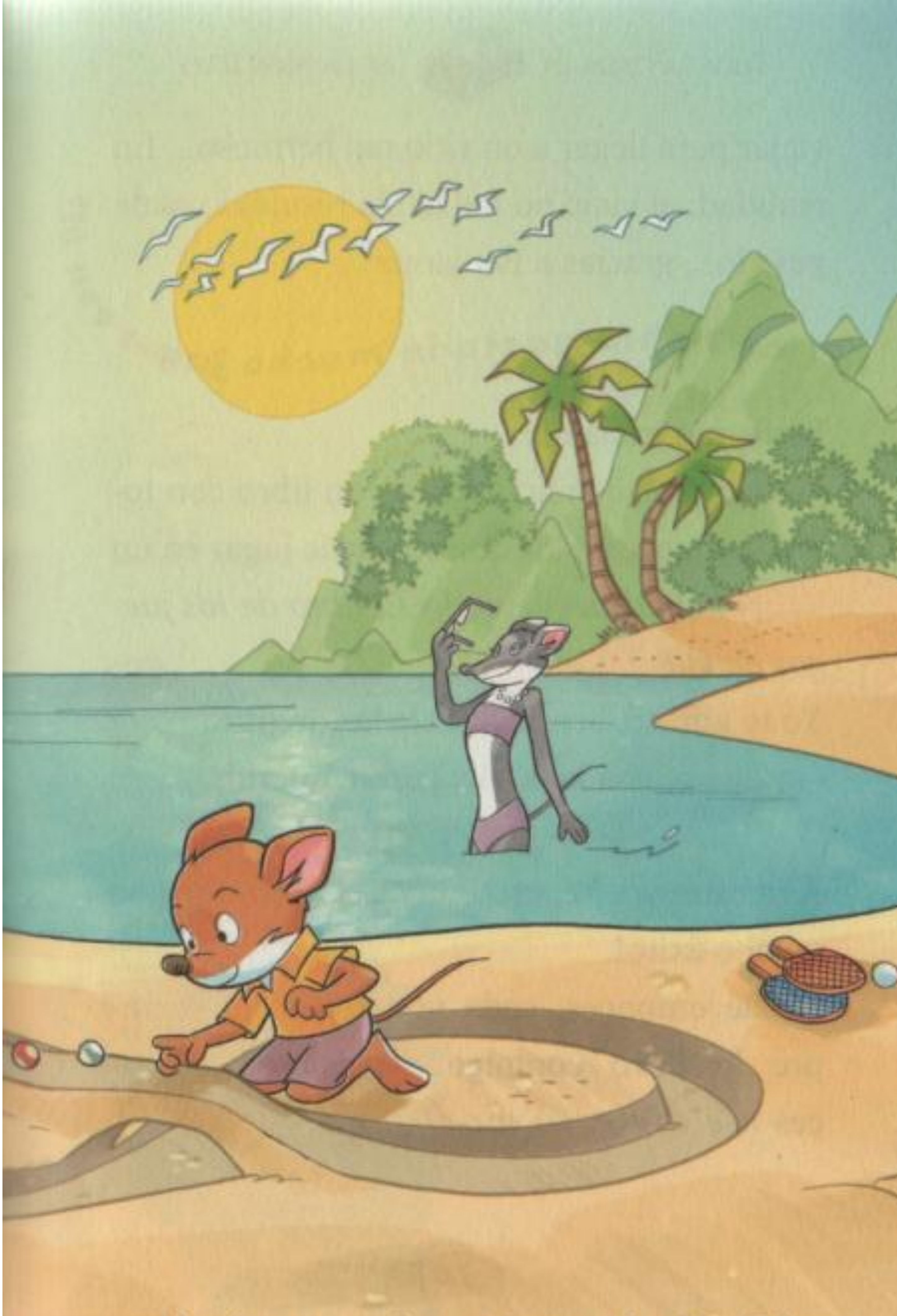
Me divertí tanto, que ni siquiera me di cuenta de que el tiempo pasaba.

Llegamos a un espléndido hotel con vistas al mar. Benjamín y yo nos pusimos el bañador y después **CORRIMOS** a la playa a bañarnos.

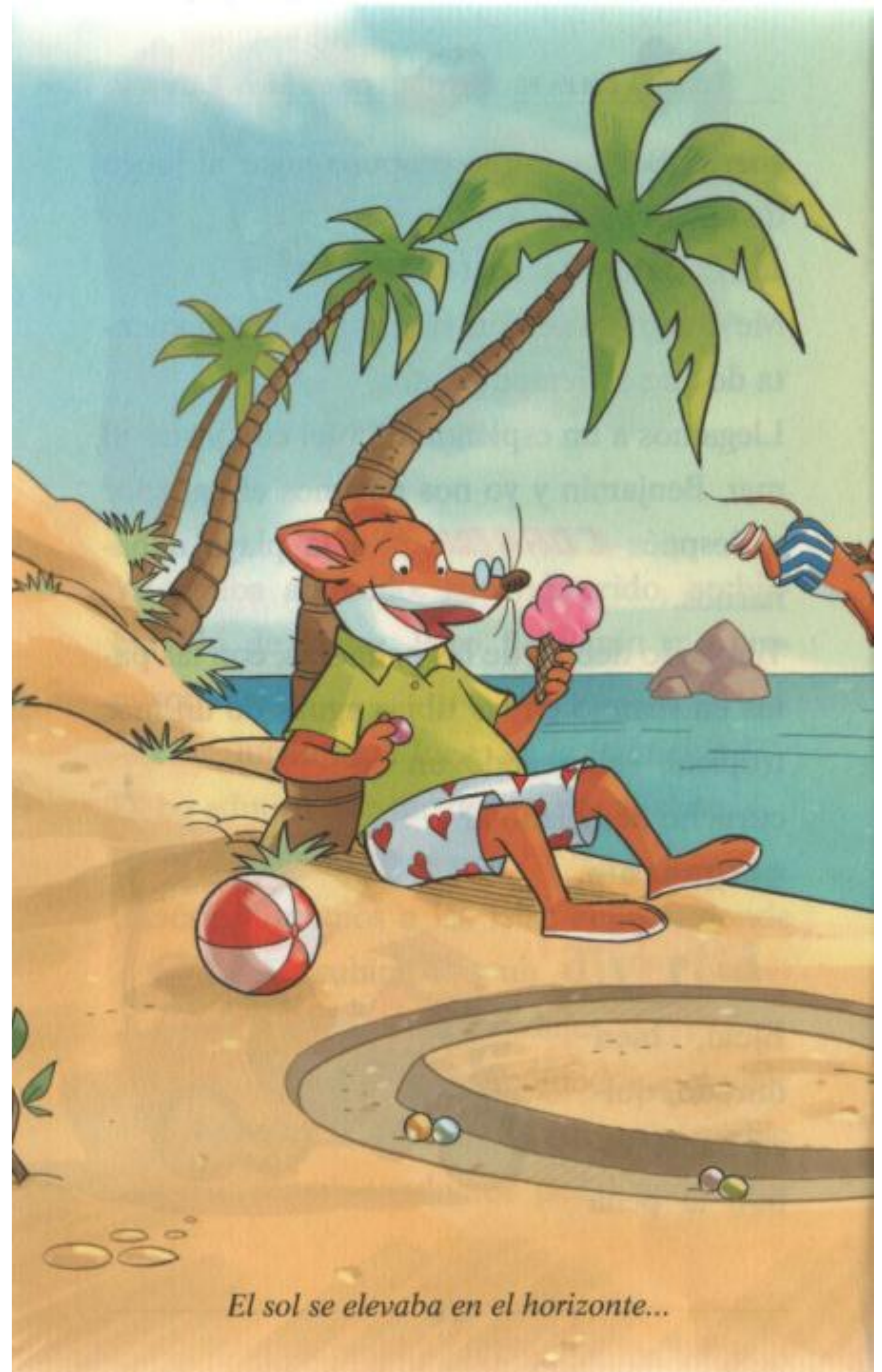
Tumbado debajo de las palmeras, con las patas en remojo en las tibias aguas de un mar tropical, saboreando un cucurucho de helado al **gorgonzola**, suspiré feliz.



Ejem, bien mirado, quizá había valido la pena



¡... qué bonito es estar de vacaciones en las Islas Felices!



El sol se elevaba en el horizonte...

viajar para llegar a un sitio tan hermoso... En realidad, el viaje no me había resultado nada pesado... gracias a Benjamín...

¡me había gustado mucho jugar con él!

Benjamín exclamó:

—Tío, ¿por qué no escribes un libro con todos los juegos a los que se puede jugar en un viaje? ¡Podrías llamarlo *El libro de los juegos de viaje*!

Yo lo abracé, acariciándole las orejitas.

—¡Qué buena idea, Benjamín, querido quesito mío!

A nuestra vuelta, escribimos el libro. ¡Y tuvo mucho éxito!

Desde entonces, cada vez que viajo, siempre lo llevo conmigo... ¡y desde entonces *me divierto muchísimo viajando*!

PARTIMOS...



¡EL REGLAMENTO!

—Vaya, ya nos lo imaginábamos —diréis—. ¡Uf, qué lata, qué rollo, qué plasta esto del reglamento...!

Pero el que os propongo valdrá sólo a bordo del coche, autocar, tren, barco o avión, y es un reglamento particular... muy, *muuuyyy democrático.* ¿Eso qué quiere decir? *Pues que todo se decide juntos.*

Todos tienen derecho a decidir una regla: una mamá, una papá, una cada uno de los viajeros. Si concuerdan, se escriben en la *tabla del reglamento* y se respetan. *Todas.* Es decir, también mamá y papá deben respetar las reglas que vosotros habéis propuesto y ellos han aceptado.

¡Yo diré las tres primeras, añadid vosotros las demás!

1. ¡Sólo se juega si se tienen ganas!

2. ¡Sólo se juega hasta que se quiera!

3. ¡Si un juego nos aburre, se pasa a otro!

4. ....

5. ....

6. ....

7. ....

8. ....

9. ....

10. ....

HA LLEGADO...

... un barco que llenaréis de lo que queráis. *Pero ¡todos los objetos que carguéis en él tienen que empezar por la misma letra!*

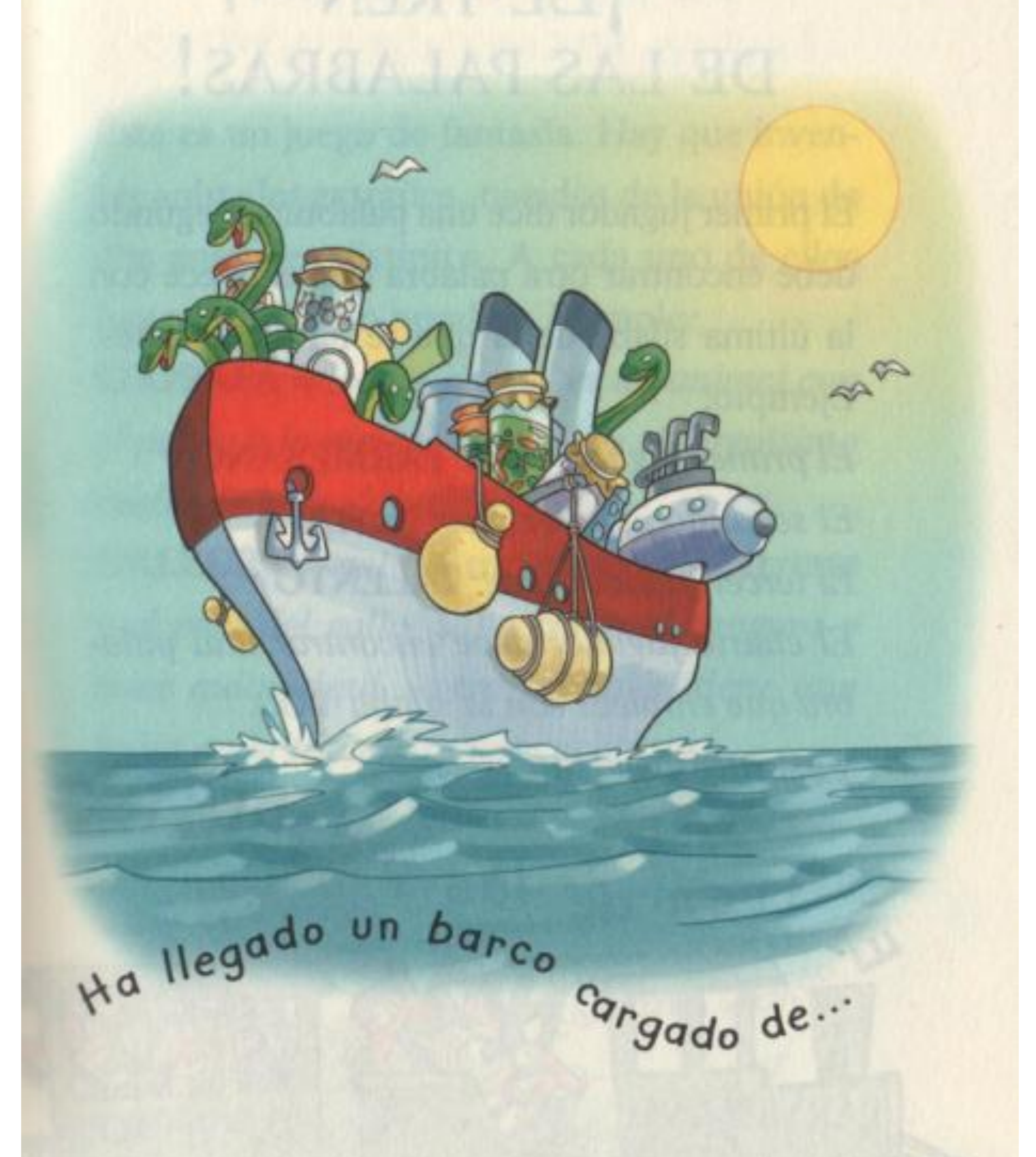
Por ejemplo, el barco puede cargarse de serpientes-sacos-sábanas-submarinos-salchichas-salamandras-sopa-sal...

¡Hay que escribir en un papel al menos diez! Quien acabe primero, decide la letra siguiente.

—Pero ¡tío Geronimo, este juego es *demasiaaaado* difícil para mí! —dice Benjamín.

—Tienes razón, Benjamín. Entonces, para los ratoncitos pequeños como tú bastan cinco objetos. Es más, ¿sabes qué haremos? ¡Cada vez que enseñemos un juego *fácil*, adecuado para los pequeños, pondremos un símbolo con tu carita!

—¡Tío Geronimo, eres *muuuuyyyyy* bueno!


Ha llegado un barco cargado de...



¡El zoo-loco!

Éste es un juego de fantasía. Hay que inventar animales extraños, nacidos de la unión de dos animales distintos. A cada uno de ellos hay que darle un nombre. Ejemplo:

LEORAFA = *león + jirafa: ¡es un animal con el pelaje y la melena del león y el larguísimo cuello de la jirafa!*

GALLURO = *gallo + canguro: tiene la cresta y el pico del gallo, salta como el canguro y hace quiquiriquí... pero ¡también tiene una bolsa en la tripa para sus cachorros!*





¡EL TREN DE LAS PALABRAS!

El primer jugador dice una palabra; el segundo debe encontrar otra palabra que empiece con la última sílaba de la que se ha dicho antes. Ejemplo:

El primer jugador dice: PARMESA**NO**

El segundo jugador dice: NO**TA**

El tercer jugador dice: TALEN**TO**

El cuarto jugador debe encontrar una palabra que empiece con la sílaba **TO...**

y así sucesivamente.

El tren de las palabras...

PARMESA**NO** NO**TA** TALEN**TO**

¡LAS PALABRAS-HAMBURGUESAS!

Hay que encontrar tres palabras que cada una esté dentro de la siguiente, ¡como la hamburguesa está dentro del pan!

Ejemplo:

ALTA-**ALTA**R-AS**ALTAR**

UNA-L**UNA**-**LUNÁ**TICO

BAR-**BAR**BA-BÁR**BARA**





¡EL SUPERMEGAHELADO!

Hay que inventar un helado gigantesco, el más grande que se pueda imaginar. Se deben encontrar muchos gustos para mezclar, los adornos para ponerle encima, decidir si es de cucurucho o de copa. Se pueden inventar también gustos inexistentes (por ejemplo, el helado de queso de bola recubierto de gruyere fundido y decorado con parmesano en polvo) ¡¡¡Es muy divertido buscar un nombre para cada helado!!!

El nombre de este helado es...



¡La lista de la compra!

El primer jugador dice: *He ido a la compra y he comprado... patatas* (o cualquier otra cosa que se le ocurra).
El segundo: *He comprado patatas y nabos...*
El tercero: *He comprado patatas, nabos y manzanas...*
Los demás continúan la lista de la compra añadiendo cada vez una cosa, pero ¡sin olvidarse nunca de nombrar las anteriores!
¡Quien se olvide de una queda eliminado!
¡Gana quien consigue la lista más larga sin olvidarse de la compra ya hecha!





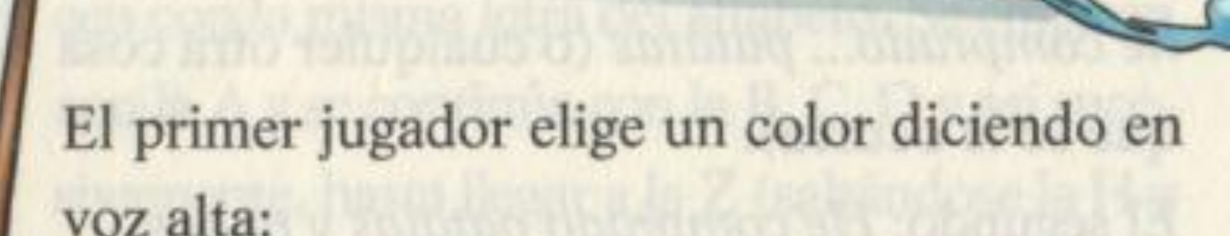
¡PIES PESTILENTES!

Cada jugador tiene que inventar una pareja de palabras, un nombre y un adjetivo, que comiencen con la misma letra del alfabeto. Se empieza con la A y se continúa con la B, C, D y así sucesivamente, hasta llegar a la Z (saltándose la H y las letras muy difíciles, como la K, W, X, Y). Por ejemplo: **A**BEJAS **A**SESINAS, **B**ARCOS **B**ONITOS, **C**OPAS **C**ÓNICAS, **O**REJAS **O**BTURADAS, **P**IES **P**ESTILENTES...

¡¡¡Pies Pestilentes!!!



LA BRUJA ELIGE EL COLOR...



El primer jugador elige un color diciendo en voz alta:

—La bruja elige el color... —Y nombra el color elegido.

Los demás, mirando por la ventanilla, deben encontrar tres objetos de ese color. *¡Quien primero vea tres, gana!*

¡Y el ganador puede elegir el color del siguiente turno!

La bruja elige el color...



¡CON EL TRES SE GANA!

Se elige un objeto para cada turno, por ejemplo una caravana, una moto, un todoterreno, un coche con un perro dentro, una fábrica, una señal luminosa o pintada...
¡Gana el jugador que ve primero al menos tres ejemplares del objeto elegido!

¡Ahí hay una caravana!
¡Ahí hay una moto!
¡Ahí hay un todoterreno!

¡LOS OPUESTOS!

Un jugador dice una palabra y los demás, lo más rápidamente posible, deben indicar su opuesto.

Ejemplo:

CALMADO - NERVIOSO

ALTO - BAJO

DELGADO - GORDO



¡EN 60 SEGUNDOS!

Antes que nada, hay que elegir los objetos a buscar: por ejemplo...

un cartel indicador de kilómetros
una iglesia
un campanario
una vaca
un caballo
un coche de bomberos
un puente
un río...



Un jugador mira por el lado izquierdo de la carretera, el otro por el derecho... *¡gana quien consigue ver el objeto en menos de sesenta segundos!*

Mamá o papá pueden ser los árbitros del concurso. ¡Preparados, listos... ya!

¡INTENTA IMAGINAR!

Imaginad cómo sería vuestro viaje si partieseis *dentro de cien años.*
¿Viajaríais en una astronave?
¿Os moveríais con teletransporte?
¿Qué comeríais?
¿Dónde os detendríais para dormir?
¿Cómo iríais vestidos?

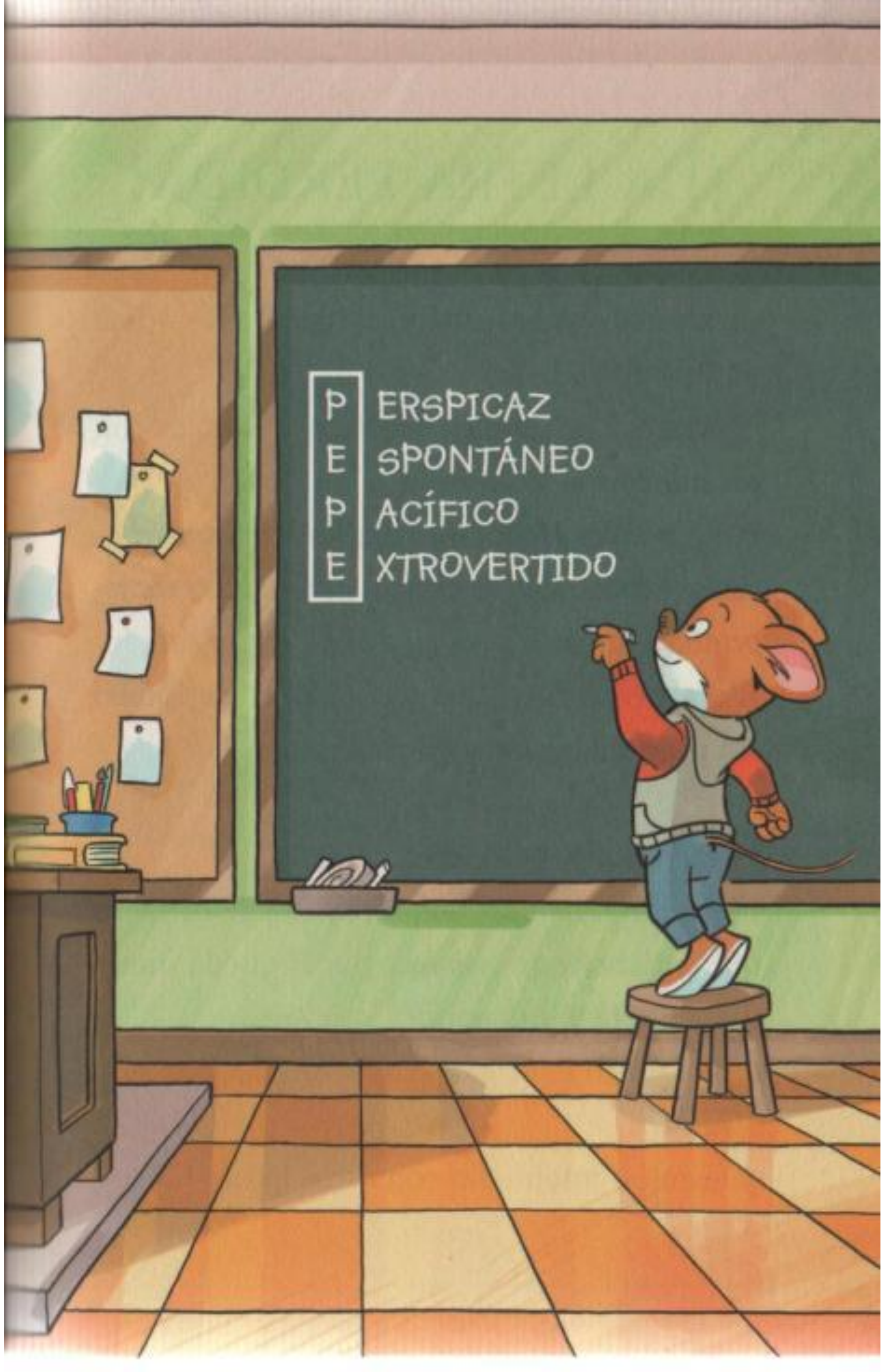
O, bien:
Imaginad cómo sería el viaje si hubierais partido *hace cien años*.
¿Qué medio de transporte emplearíais?
¿Cuánto tiempo tardaríais en llegar?
¿Cuántas veces deberíais deteneros?
¿Qué veríais por la carretera?


Dentro de cien años...
Hace cien años...

¡El juego del nombre!

Un jugador dice el nombre de un amigo o un pariente, por ejemplo Pepe.
Otro jugador tiene que definir a la persona con los adjetivos o las cualidades que empiecen con las letras que componen su nombre.
Ejemplo: **PEPE**
Perspicaz
Espontáneo
Pacífico
Extrovertido

ANA
Afectuosa
Nerviosa
Alta


P ERSPICAZ
E SPONTÁNEO
P ACÍFICO
E XTROVERTIDO



¡La letra perdida!

—¡Un ladrón ha robado la vocal O! —dice un jugador.

Entonces, lo demás tienen que hablar sin pronunciar la O...

Por ejemplo: *Había una vez un ladrn que rbaba las vcales; las pnía en un autmvil, las transprtaba a su casa y las guardaba en un sac...*

¡Para divertiros, intentad leed el periódico sin pronunciar la vocal prohibida!

Otra variante del juego...

Empezad a hablar: quien pronuncie primero *una palabra que empiece por B* queda inmediatamente eliminado.

Gana quien consigue resistir sin decir ni una sola B.

¡Después, intentadlo con otras letras!





¡El juego de los puntos!

¡Esto es un juego al revés: gana quien pierde menos puntos al final del viaje!

Las penalizaciones son (por ejemplo):

—pierde 50 puntos quien primero dice *tengo hambre*:

—pierde 100 puntos quien primero dice *tengo que hacer pipí*;

—pierde 100 puntos quien *llama a mamá* más de tres veces;

etcétera, etcétera, etcétera...

¡En la página siguiente, hay una tabla para escribir el nombre del jugador y sus puntuaciones!

JUGADOR N°1

....

....

....

....

JUGADOR N°2

....

....

....

....

JUGADOR N°3

....

....

....

....

JUGADOR N°4

....

....

....

....



¡PIEDRA, PAPEL, TIJERAS!

Se juega con las manos. Los dos contrincantes deben esconder una mano detrás de la espalda y sacarla a la vez con una de estas tres posiciones:

Si está cerrada en un puño: PIEDRA



Si se abre plana: PAPEL

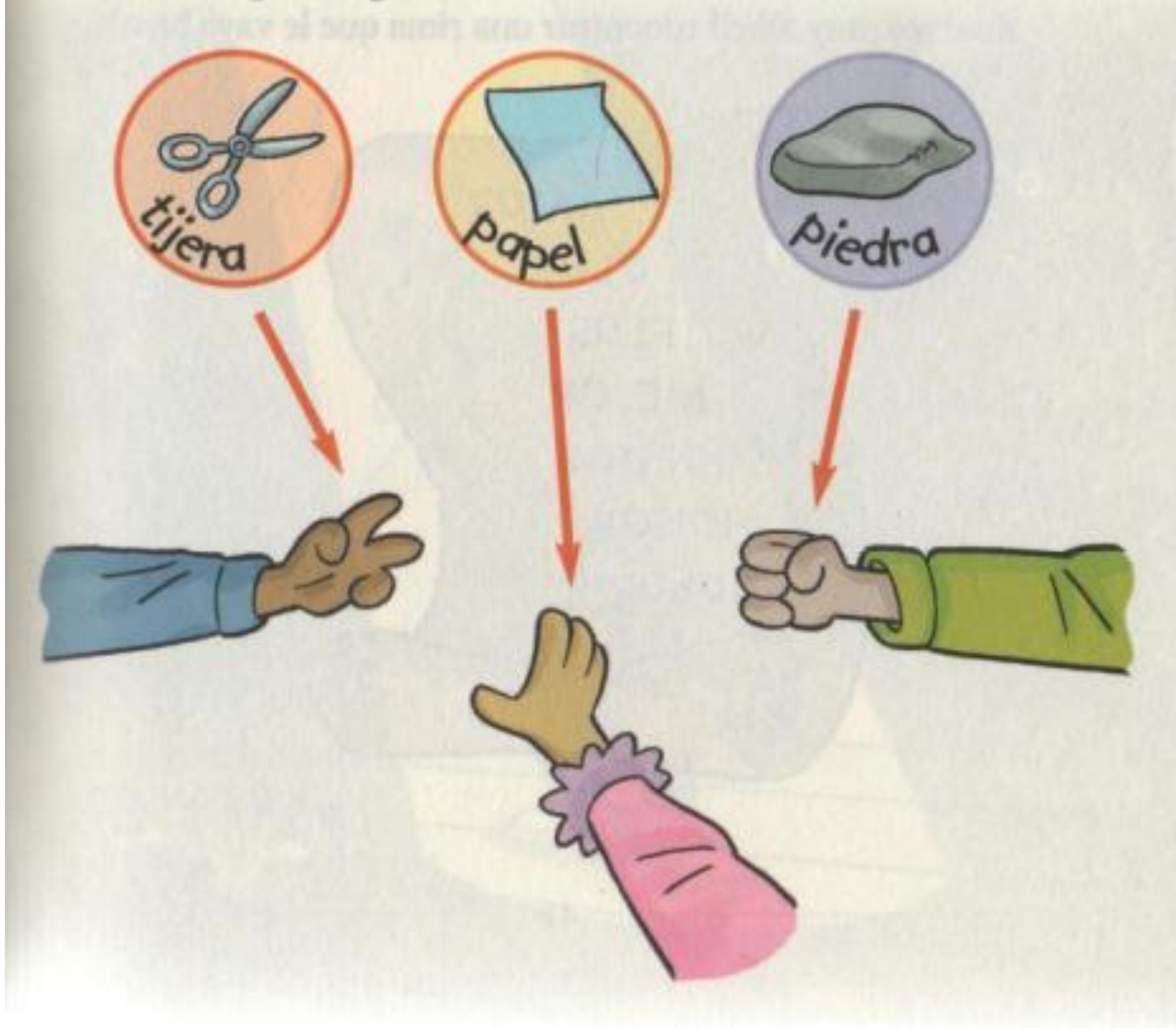


Si sólo se extienden los dedos índice y corazón: TIJERA



El *PAPEL* gana a la piedra, pero pierde contra las *TIJERA*; las *TIJERA* ganan al *PAPEL*, pero pierden contra la *PIEDRA*; la *PIEDRA* vence a las *TIJERA*, pero pierde contra el *PAPEL*.

Cada partida ganada es un punto; se puede continuar hasta cuando uno de los jugadores haya alcanzado la puntuación que se haya fijado al principio.



¡Todos poetas!

Un jugador dice una frase, los que le siguen, deben continuar creando nuevas frases que rimen con la primera: *¡el primero que no encuentre una rima pierde!*

Un truco: terminad vuestra frase con la palabra «hígado»: ¡es muy difícil encontrar una rima que le vaya bien!





¡VAMOS A LA ÓPERA!

De ahora en adelante, sólo se puede hablar cantando; *cualquier cosa que se diga tiene que decirse con música*. No importa la melodía, y tampoco si se desafina: es más, ¡cuanto más se desafina más divertido es!

¡El juego de la publicidad!

Los jugadores deben inventar un eslogan para publicitar objetos extraños e inventados, como por ejemplo:

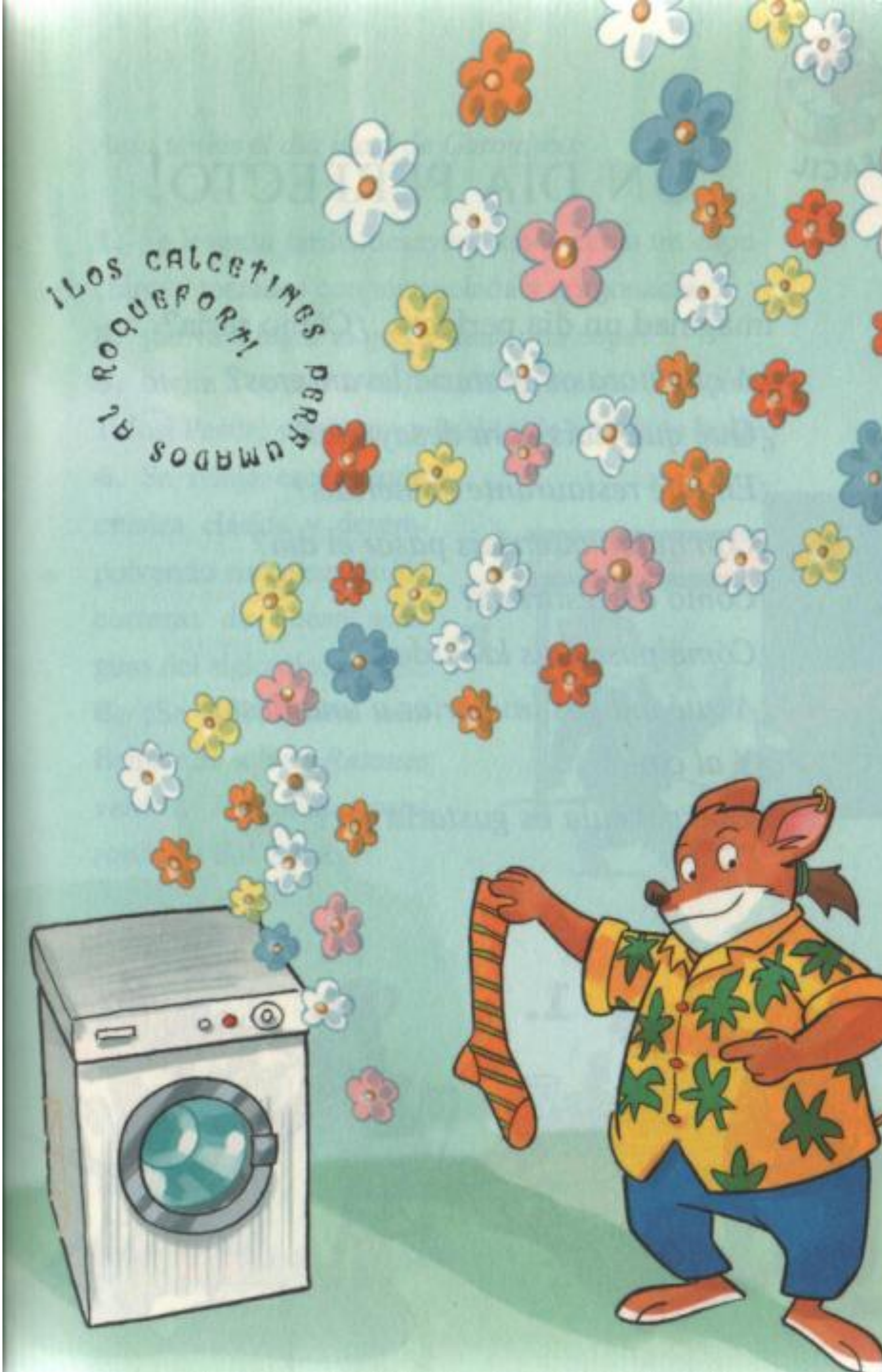
¡El chupa-chups gigante!

EL HELADO QUE NO SE DERRITE...

¡LOS CALCETINES PERFUMADOS AL ROQUEFORT!

¡LA HAMBURGUESA CON SABOR A PLÁTANO!

¡El cuaderno que hace los deberes solo!


¡LOS CALCETINES PERFUMADOS AL ROQUEFORT!



¡UN DÍA PERFECTO!

Imaginad un día perfecto. ¿Cómo sería?
¿A qué hora os gustaría levantaros?
¿Qué querríais para desayunar?
¿En qué restaurante comeríais?
¿Con quién querríais pasar el día?
¿Cómo os vestiríais?
¿Cómo pasaríais la tarde...?
¿A qué amigos invitarías a una fiesta?
¿Y al cine?
¿Qué película os gustaría ver?



Aquí tenéis el día ideal de Geronimo:

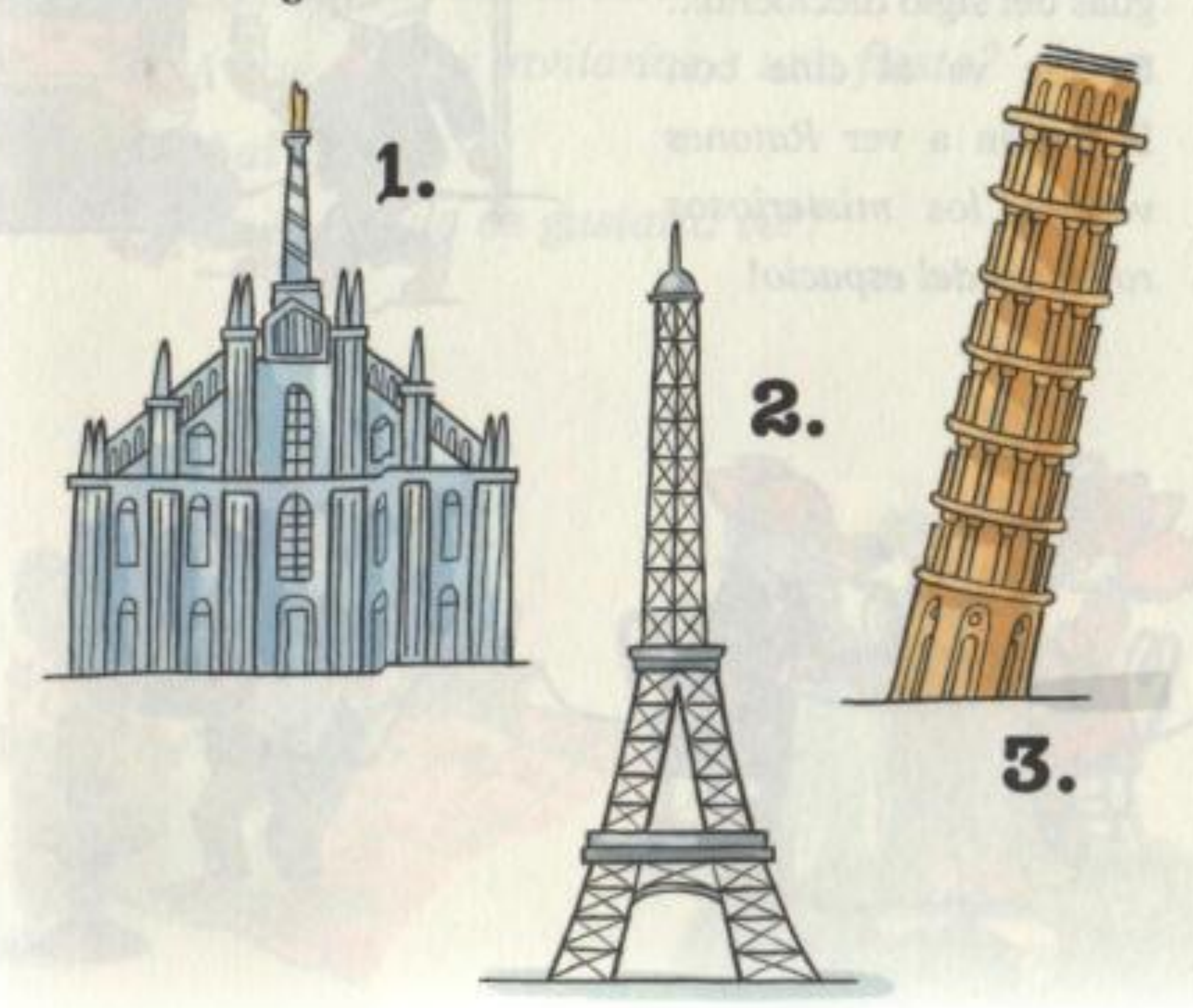
1. Se levanta tarde, desayuna en la cama un capuchino y tostadas con mermelada y gorgonzola...
2. ¡Se va a jugar al golf y gana una copa!
3. Invita a comer a su fascinante amiga, Cloaquina Tufosi Pestis, y toman un batido de queso de bola...
4. Se relaja escuchando música clásica y desempolvando su colección de cortezas de queso antiguas del siglo dieciocho...
5. ¡Se va al cine con Benjamín a ver *Ratones verdes, los misteriosos roedores del espacio*!



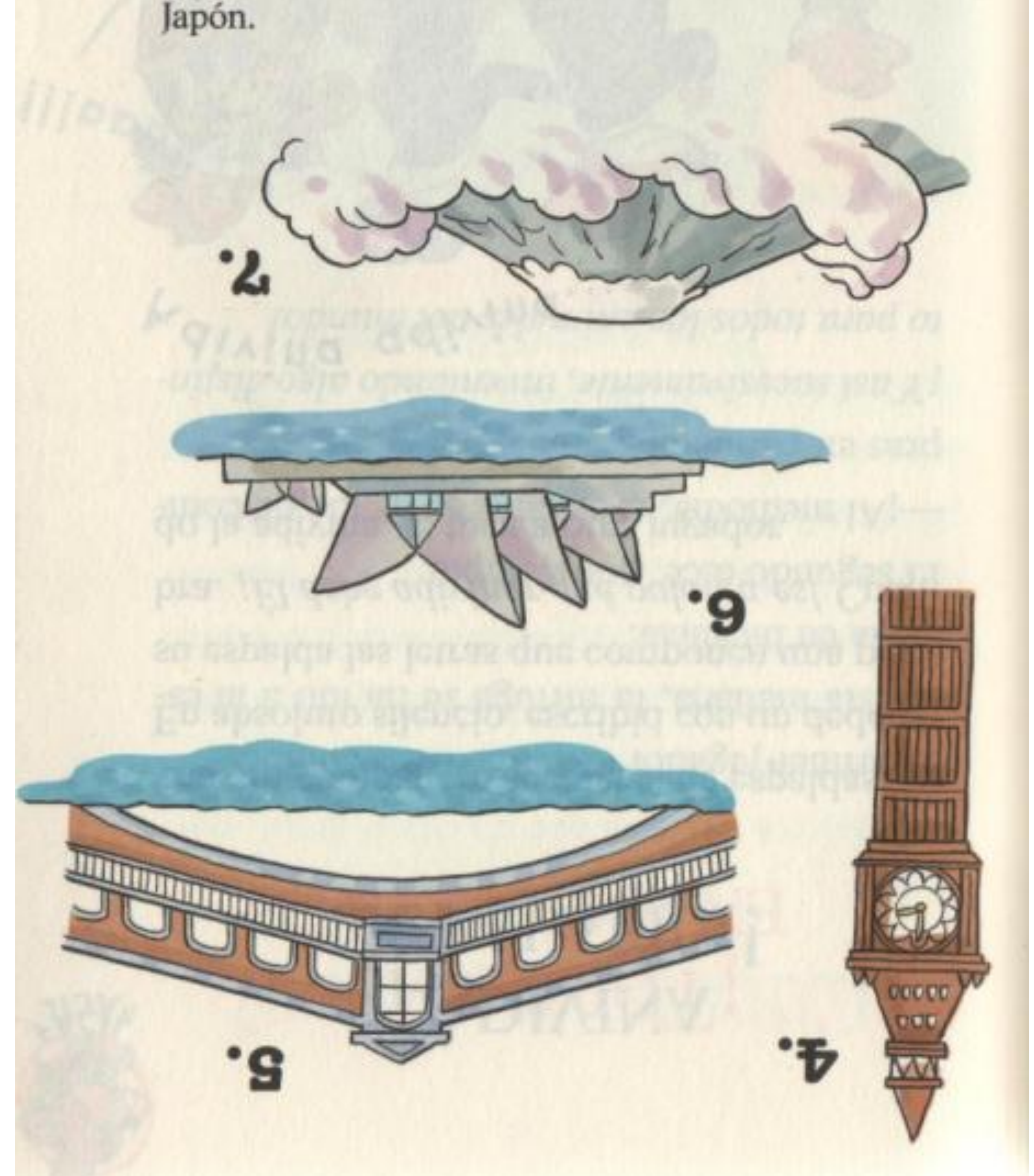


¡El juego de Peter Pan!

Imaginad que una noche, justo mientras os estáis durmiendo, entra en vuestra habitación Peter Pan, y os acompaña a un fantástico vuelo por los cielos del mundo. Volando, veis algunos monumentos y lugares famosísimos: ¿sabéis decir dónde se encuentran?



Respuestas: 1. Duomo de Milán; 2. Torre Eiffel, en París; 3. Torre de Pisa; 4. Big Ben, en Londres; 5. El Puente de los Suspiros, en Venecia; 6. La Ópera de Sydney, en Australia; 7. El volcán Fujiyama, en Japón.





¡ADIVINA LA PALABRA!

Que un compañero se vuelva de espaldas. En absoluto silencio, escribid con un dedo en su espalda las letras que componen una palabra. *¡Él debe adivinar qué palabra es!* Cuando la adivina, le toca a otro jugador.

Adivina adivina...



¡Tortugas en bicicleta!

El primer jugador dice una frase como:

—Esta mañana, la tortuga se ha ido a la escuela en bicicleta.

El segundo dice, por ejemplo:

—¡Al mediodía, el elefante se ha ido de compras en patinete!

¡Y así sucesivamente, inventando algo distinto para todos los animales del mundo!

¡¡¡Pistaaaa!!!



¡PIERDE EL PRIMERO QUE SE RÍA!

Los dos jugadores deben ponerse uno frente al otro. El primero, empieza a mover los labios, los ojos o los brazos poniendo caras divertidas o haciendo gestos extraños; el segundo debe imitarlo exactamente. *¡Pierde el primero que se ría!*

¡Preparados, listos, ya!

¡Código secreto!

Los viajeros deciden que un cierto gesto, por ejemplo levantar la mano, tiene determinado significado: por ejemplo *basta*. O bien, inclinar la cabeza significa *está bien*, o tocarse una oreja *tengo hambre*.
¡Durante todo el viaje, estos signos tienen esos significados, y se convierten en un lenguaje secreto!



¿Bien o mal?

Esperad a jugar a este juego cuando ya haga un rato que ha empezado el viaje.

En la siguiente página escribid en una columna todas las cosas que van saliendo bien, como por ejemplo, el buen tiempo, el paisaje bonito, el cumplimiento del horario previsto... En la otra columna poned las que salen mal, como por ejemplo, los retrasos, las averías, el mal tiempo...



El viaje de Tea ha ido bien...



1. El avión de Tea despega a su hora...



2. El viaje es tranquilo...



3. El sol brilla en el cielo...



4. Y Tea tiene un montón admiradores...

El viaje de Geronimo ha ido mal...



1. El avión de Geronimo despega con retraso...



2. El vuelo es tremendo, ¡y él se marea!



3. Llueve todo el tiempo...



4. ¡Y hay un montón de gamberretes!



¡ADIVINA POR LA CARA!

Mediante mímica, el primer jugador debe mostrar miedo, sorpresa, cansancio, alegría, etc... *El otro jugador debe adivinar por su cara qué emoción está representando.*

¡Al acabar, es su turno de hacer mímica!





Si...

Un jugador dice:

—*Si debajo hay un tronco, ¿encima hay...?*

Otro responde:

—*¡... encima hay ramas!*

Otro ejemplo:

—*¡Si encima hay un puente... debajo hay un río!*

Las preguntas también pueden hacerse con **antes** y **después**, **delante** y **detrás**: ¡ayuda a los más pequeños a entender el significado de estas palabras!



¡El juego exagerado!

—¡Esta mañana me he comido un bollo! —dice el primer jugador.

—¡Yo en cambio me he comido 10 bollos! —dice el segundo.

Así se continúa con:

2/20 pasos para ir a la escuela.

3/30 tareas por hacer.

4/40 helados para lamer.

5/50 hamburguesas para picar.

6/60 bolsas de patatas fritas para comer.

7/70 videojuegos con los que jugar.

8/80 libros para leer.

9/90 amigos a los que invitar.

10/100 juegos que inventar.

¡El segundo jugador está obligado a multiplicar por diez todo aquello que propone el primer jugador!


Esta mañana me he comido...
¡50 quesitos! ¡Uff!

Pero y si aquel día...

Elegid una historia que conozcáis bien: por ejemplo, *¡Caperucita Roja!*

Empezad la historia como de costumbre: la mamá de Caperucita Roja la llama y le pide que vaya a llevarle la merienda a la abuelita...

Después, empezad a cambiarla preguntándoos:

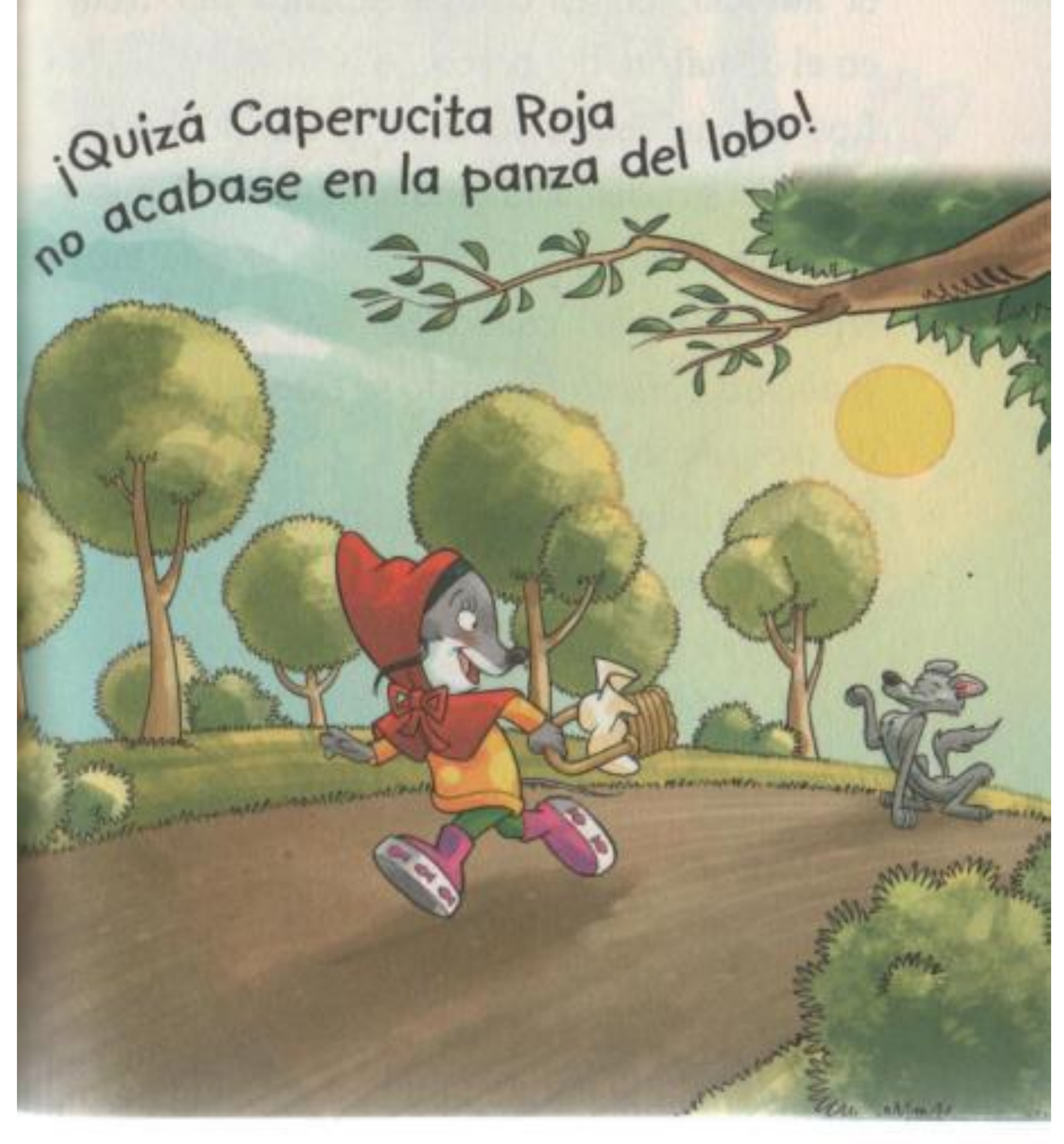
Pero ¿y si aquel día Caperucita Roja tuviese una indigestión de arándanos salvajes y volviese a casa de mamá en seguida?

Pero ¿y si aquel día el lobo tuviese dolor de muelas y no fuera al bosque?

Pero ¿y si aquel día la abuela se curase y se fuera a ver a una amiga?

¡Así inventareis una historia totalmente nueva en la que quizá Caperucita Roja no acabase en la panza del lobo!

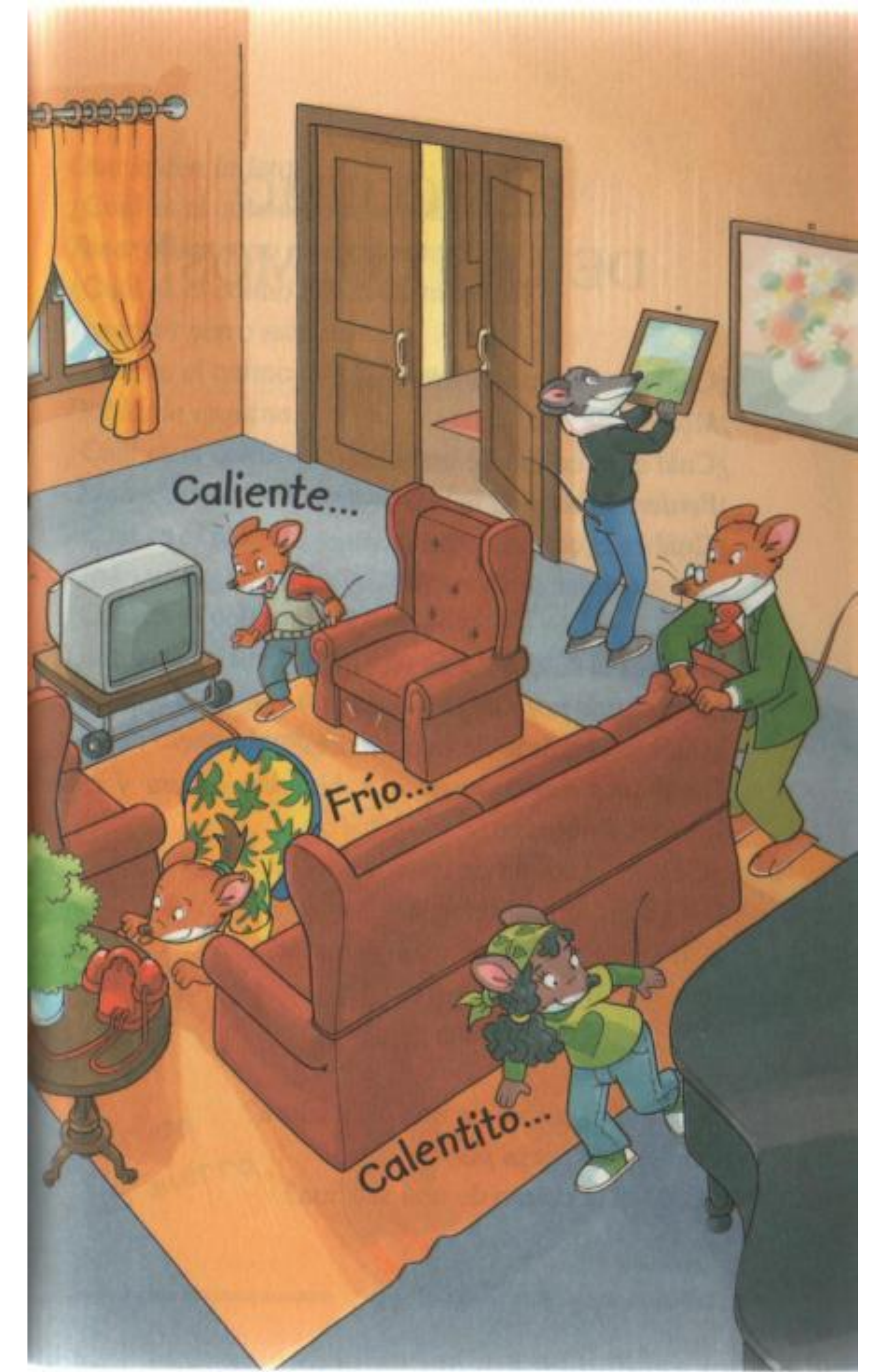
Intentad cambiar también el final de otros cuentos clásicos, como *Cenicienta, Los tres cerditos, El gato con botas, Blancanieves, La bella durmiente del bosque, Hansel y Gretel, La Bella y la Bestia, Pinocho, Aladino...*





¡CALIENTE, CALIENTE!

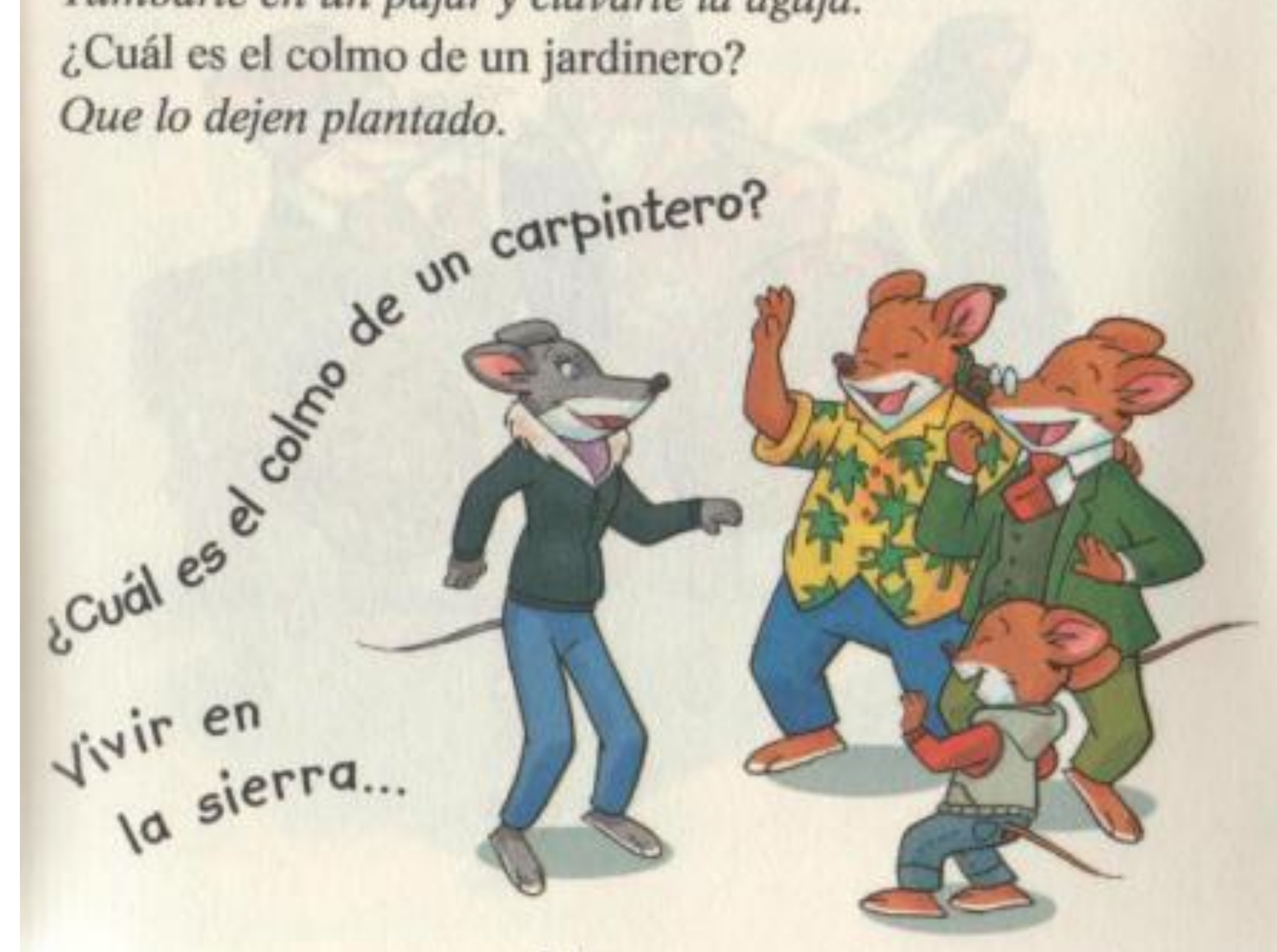
Un jugador esconde un objeto en el coche, en el autocar, en el compartimento del tren, en el camarote del barco...
Los demás deben adivinar dónde lo ha escondido gracias a las indicaciones del jugador, que dirá *¡frío, frío!* cuando se esté muy lejos, *¡calentito!* cuando se esté acercando, *¡caliente, caliente!* cuando se esté cerquísima de escondrijo secreto.
Quien adivina dónde se esconde el objeto, tiene el turno siguiente para esconder.


Caliente...
Frío...
Calentito...

¡El colmo de los colmos!

¿Cuál es el colmo de una hiena?
¡Morirse de risa!
¿Cuál es el colmo de un ganso?
¡Perder al juego de la oca!
¿Cuál es el colmo de un jardinero?
Que su mujer se llame Rosa y su hija se llame Ma-garita.
¿Cuál es el colmo de un ciempiés?
Llegar tarde porque ha tenido que atarse los zapato
¿Cuál es el colmo de la paciencia?
Cazar una mosca en una habitación oscura y c guantes de boxeo.
¿Cuál es el colmo de los colmos?
Perder un imperdible.
¿Cuál es el colmo de un ordenador?
Que le den miedo los ratones.
¿Cuál es el colmo más pequeño?
El colmillo.
¿Cuál es el colmo de una aspiradora?
Tenerle alergia al polvo.
¿Cuál es el colmo de una sardina?

Que le den la lata.
¿Cuál es el colmo de una silla?
Tener patas y no poder andar.
¿Cuál es el colmo de un carnicero?
Tener un perro salchicha.
¿Cuál es el colmo de un forzudo?
Doblar la esquina.
¿Cuál es el colmo de un libro?
Que en otoño se le caigan las hojas.
¿Cuál es el colmo de un caballo?
Tener silla y no poder sentarse.
¿Cuál es el colmo de la casualidad?
Tumbarte en un pajar y clavarte la aguja.
¿Cuál es el colmo de un jardinero?
Que lo dejen plantado.





¿Cara o cruz?

Los dos jugadores deciden quién elige cara y quién cruz. Después se tira al aire una moneda, atrapándola cuando cae en la palma de la mano.

¡Gana quien primero obtenga tres veces el símbolo que ha elegido!





¡Con los ojos cerrados!

¡Con los ojos cerrados, un jugador debe intentar dibujar en un papel lo que le piden los demás jugadores!

Por ejemplo: *un gato/un ratón/un pez/un sol/una luna/una casa...*



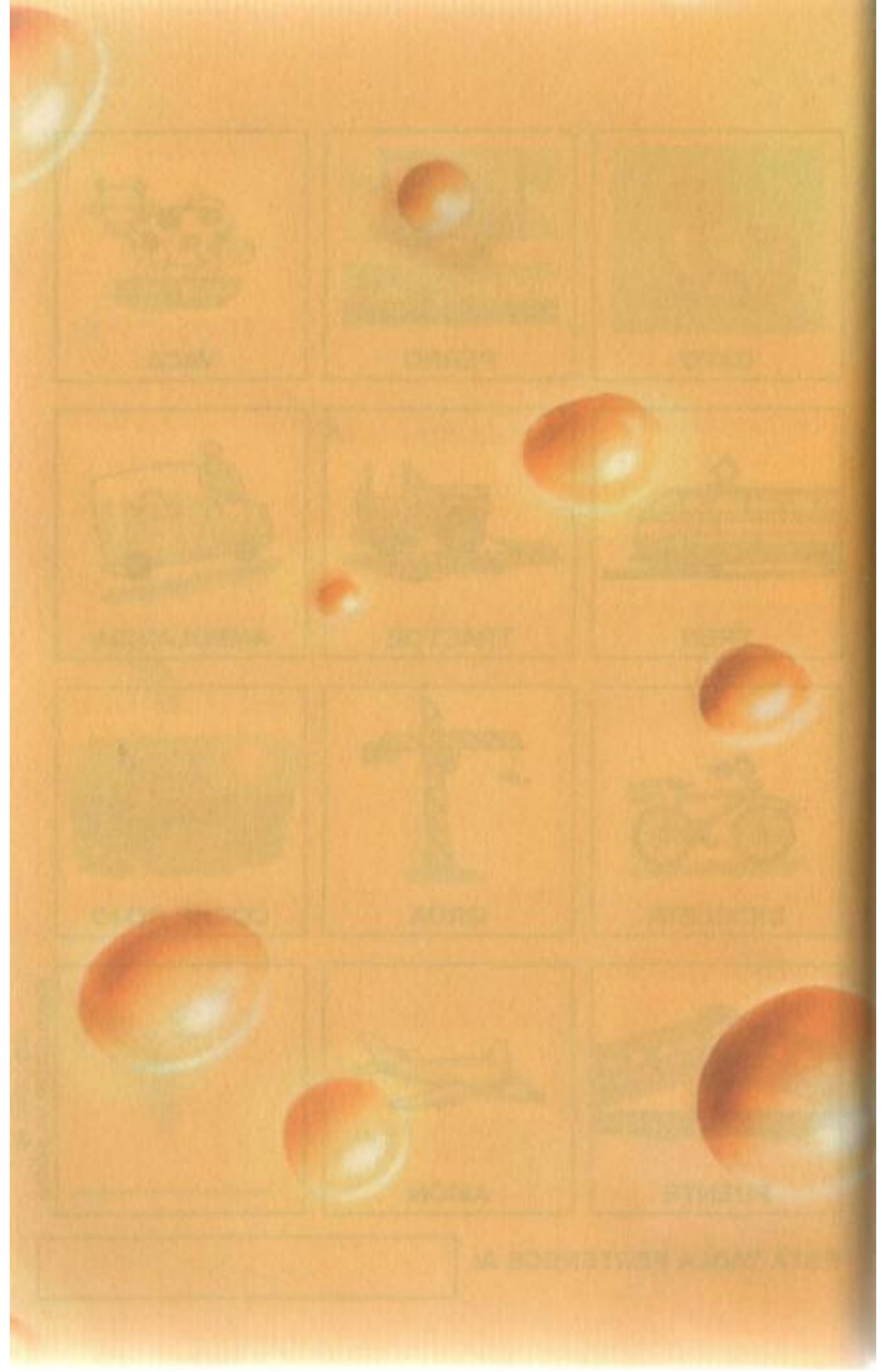
¡El Supermegabingo!

¡Aquí tenéis un cartón de Supermegabingo! Mirad bien a vuestro alrededor: *¡buscad los objetos dibujados en la página siguiente!*

¡En cuanto veáis uno, gritad *Bingo*! Y colocad un botón o una moneda encima de la casilla correspondiente.

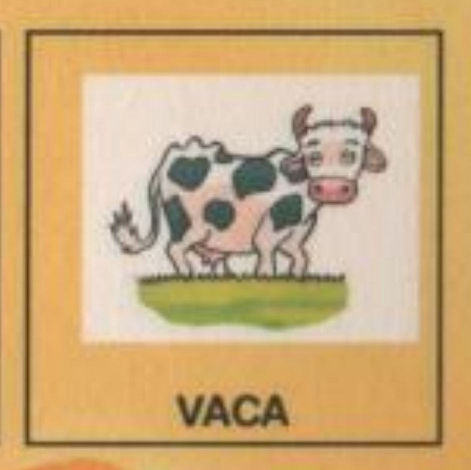
¡El primero que complete tres casillas en horizontal, en vertical o en diagonal, grita *Superbingo*!

¡El primero que complete *todas las casillas* tiene que gritar *Supermegabingo*!




GATO


PERRO


VACA

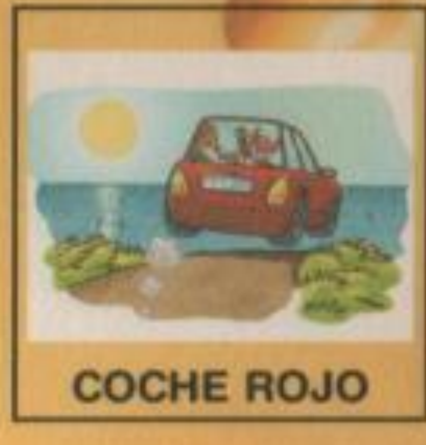

TREN


TRACTOR


AMBULANCIA


BICICLETA


GRÚA


COCHE ROJO

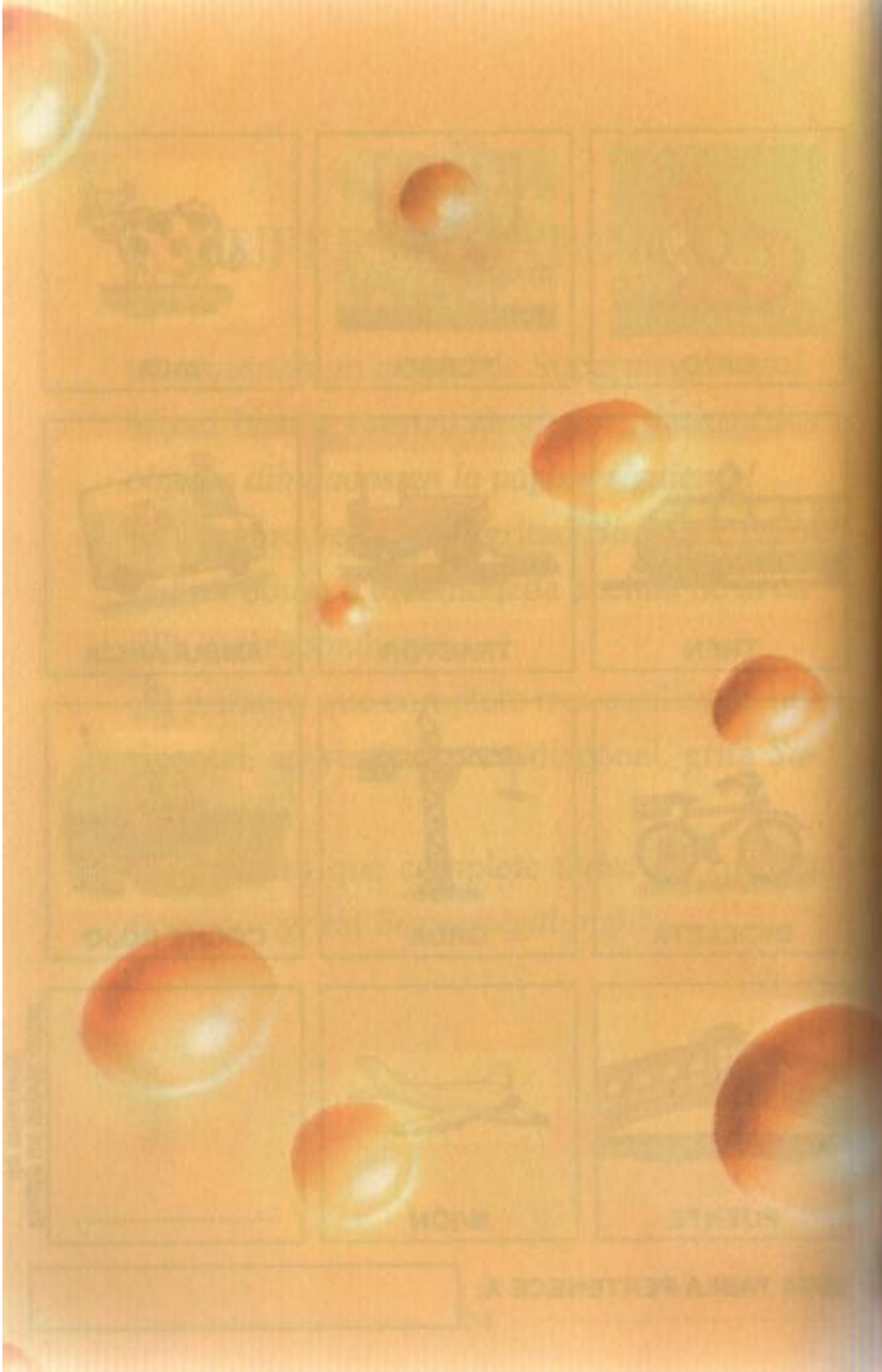

PUENTE


AVIÓN


....

Elegid un objeto difícil

ESTA TABLA PERTENECE A:





GATO



PERRO



VACA



TREN



TRACTOR



AMBULANCIA



BICICLETA



GRÚA



COCHE ROJO



PUENTE



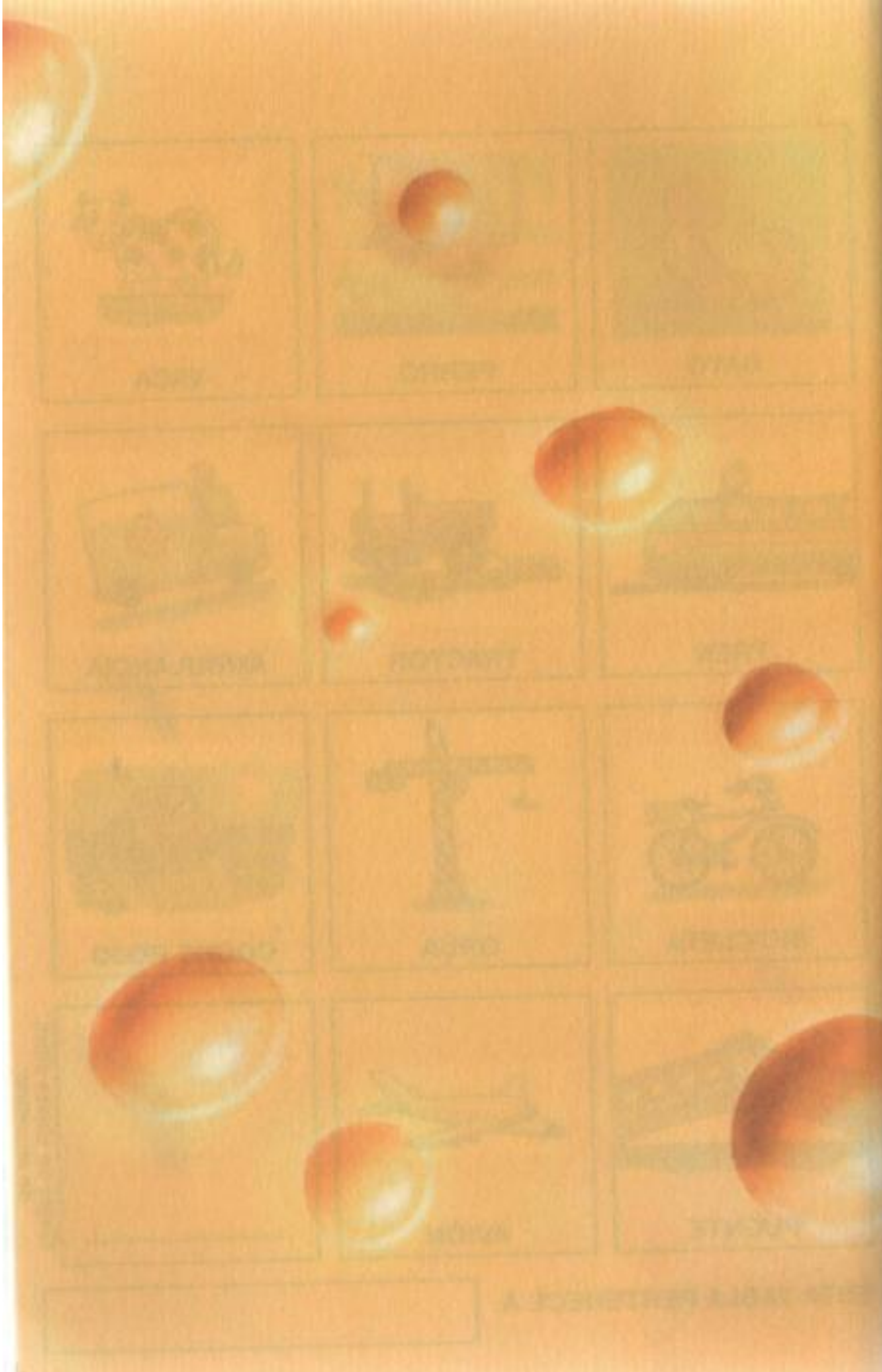
AVIÓN



....

Elegid un objeto difícil

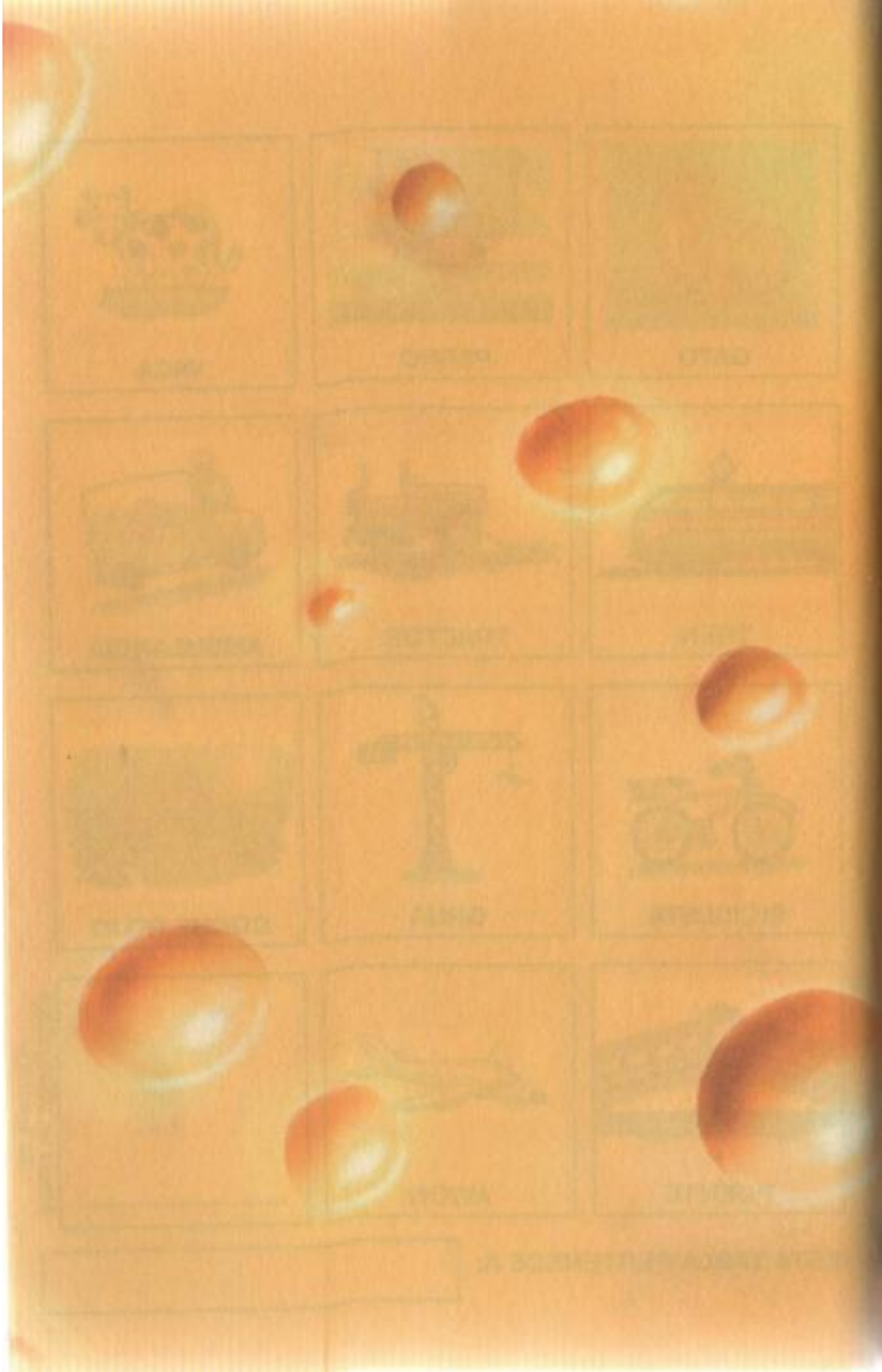
ESTA TABLA PERTENECE A:



 GATO	 PERRO	 VACA
 TREN	 TRACTOR	 AMBULANCIA
 BICICLETA	 GRÚA	 COCHE ROJO
 PUENTE	 AVIÓN	 ....

Elegid un objeto difícil

ESTA TABLA PERTENECE A:





GATO



PERRO



VACA



TREN



TRACTOR



AMBULANCIA



BICICLETA



GRÚA



COCHE ROJO



PUENTE



AVIÓN



....

Elegid un objeto difícil de encontrar

ESTA TABLA PERTENECE A: ____________________

Voy a...

El primer jugador empieza la frase:
Voy a... (el nombre de una ciudad) *para llevar...* (un objeto que empiece con la misma vocal o consonante de la ciudad). Ejemplo:
¡Voy a Barcelona y llevo un barquito!
¡Voy a Madrid y llevo un melocotón!
¡Voy a Valencia y llevo un vaso!
¡Voy a Zaragoza y llevo una zanahoria!
Pierde el primero que se equivoca de letra.

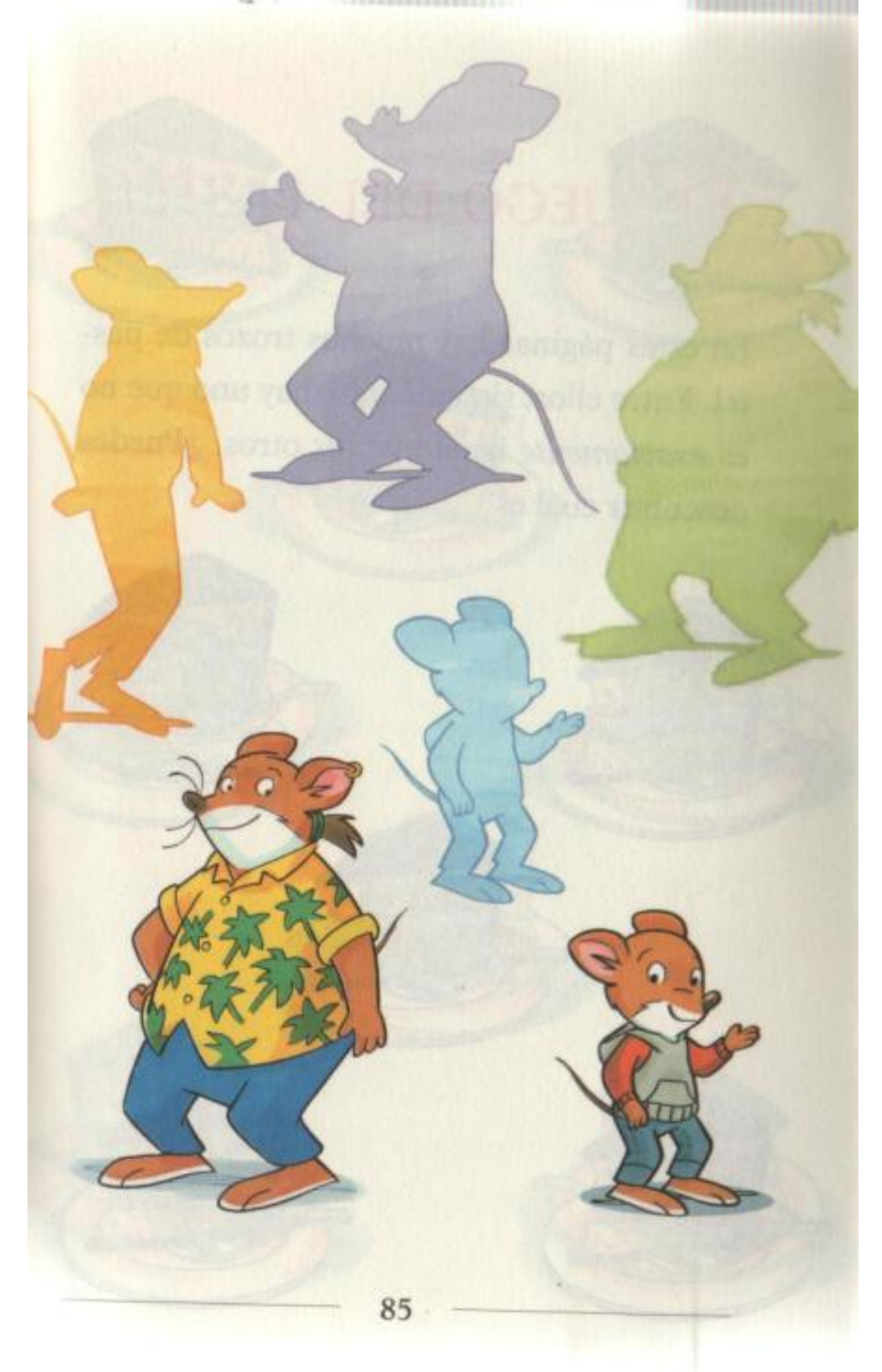


El Ratón-Sombra

Aquí tenéis las sombras de Geronimo, Tea, Trampita y Benjamín dibujadas en la página siguiente. Sólo hay una equivocada: ¿podéis adivinar cuál?

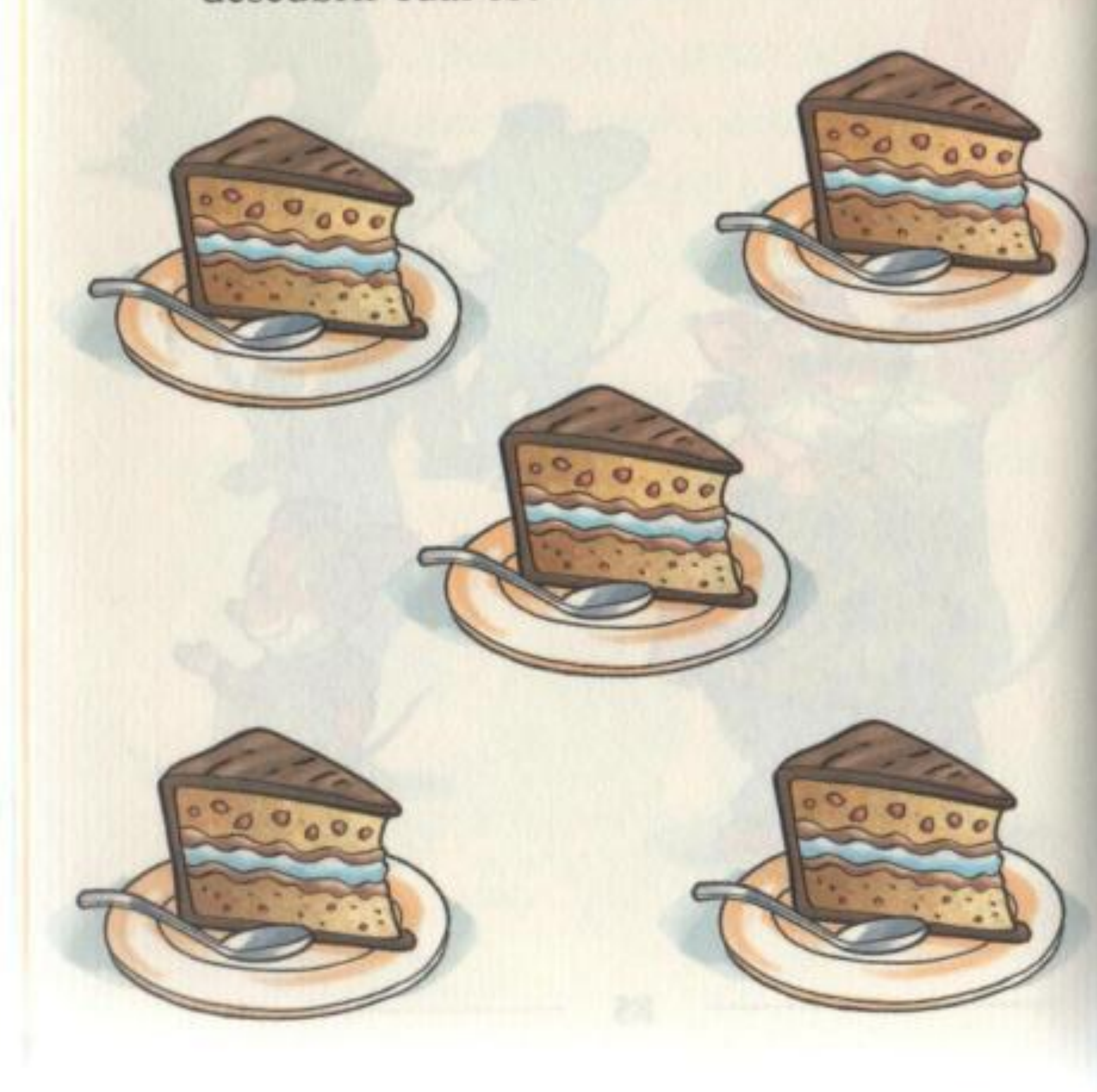


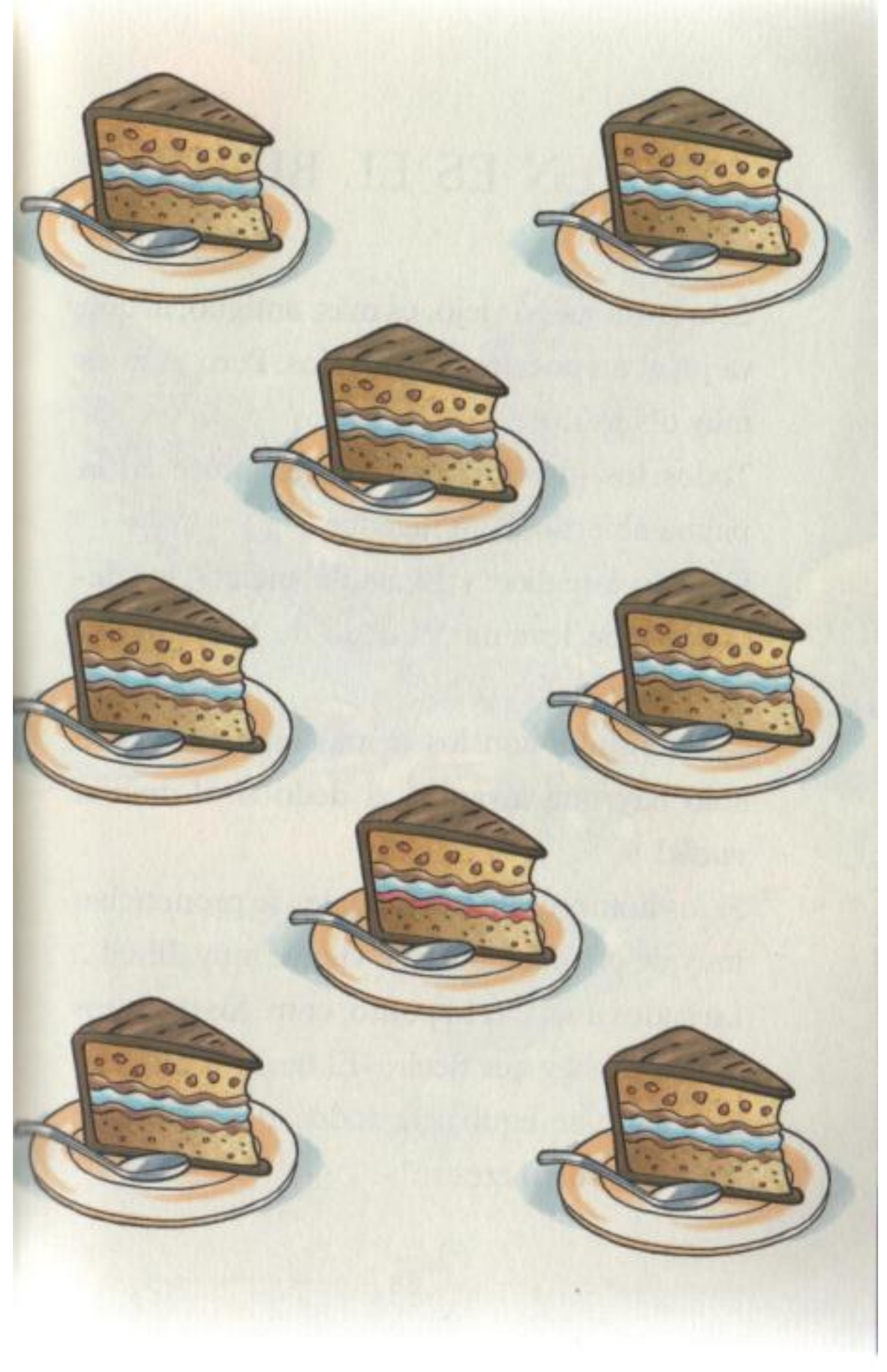




EL JUEGO DEL PASTEL

En estas páginas hay muchos trozos de pastel. Entre ellos, sin embargo, hay uno que no es *exactamente* igual que los otros. ¿Puedes descubrir cuál es?





¿Quién es el burro?

Éste es un juego viejo, es más, antiguo, al que ya jugaban nuestros bisabuelos. Pero ¡aún es muy divertido!

Todos los jugadores apoyan el índice en la palma abierta de un jugador.

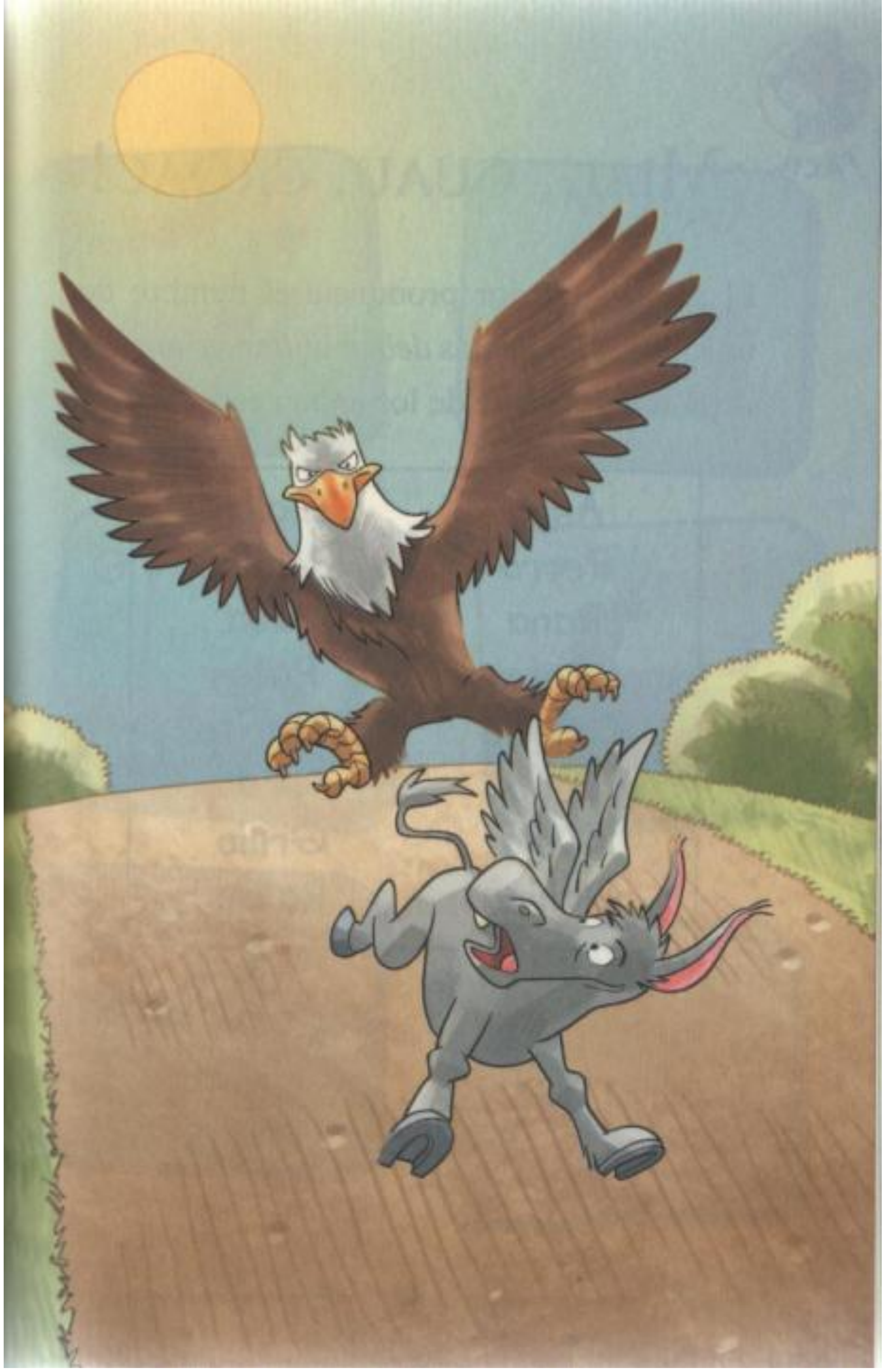
Cuando éste dice: «¡El águila vuela!», los demás deben levantar el dedo de la palma inmediatamente.

¡Se continúa con los demás animales. Pero sólo hay que levantar el dedo *si el animal vuela*!

Si los nombres de los animales se pronuncian muy de prisa, el juego se vuelve muy difícil...

Llegados a un cierto punto, entre los distintos animales, hay que decir: «El burro vuela».

Si alguno se equivoca, todos ríen gritando: «¡Sí, ese burro eres tú!».





¡Miau, guau, croac!

El primer jugador pronuncia el nombre de un animal, *los demás deben imitar su sonido*. Aquí tenéis la lista de los animales:

Asno	Gallo
Perro	Pollito
Rana	Vaca
Gato	Pato
Caballo	Pajarito
Lobo	Cerdo
Oveja	Grillo
Gallina	Ratón


Iiii-adhhh...


Miauuu...


Guau-guau...

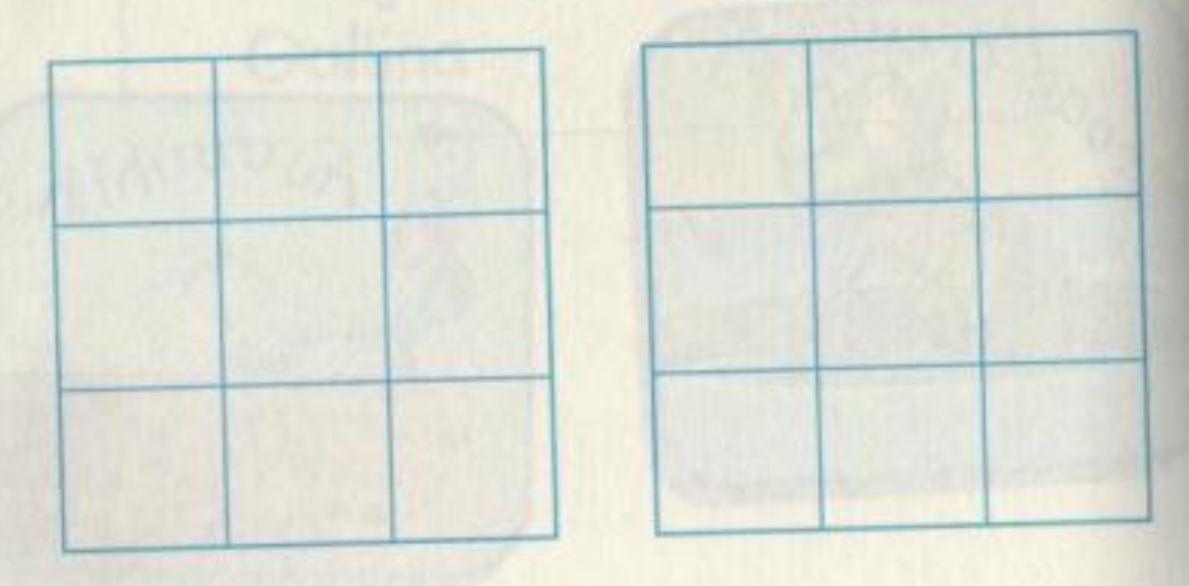

Hiiiii...

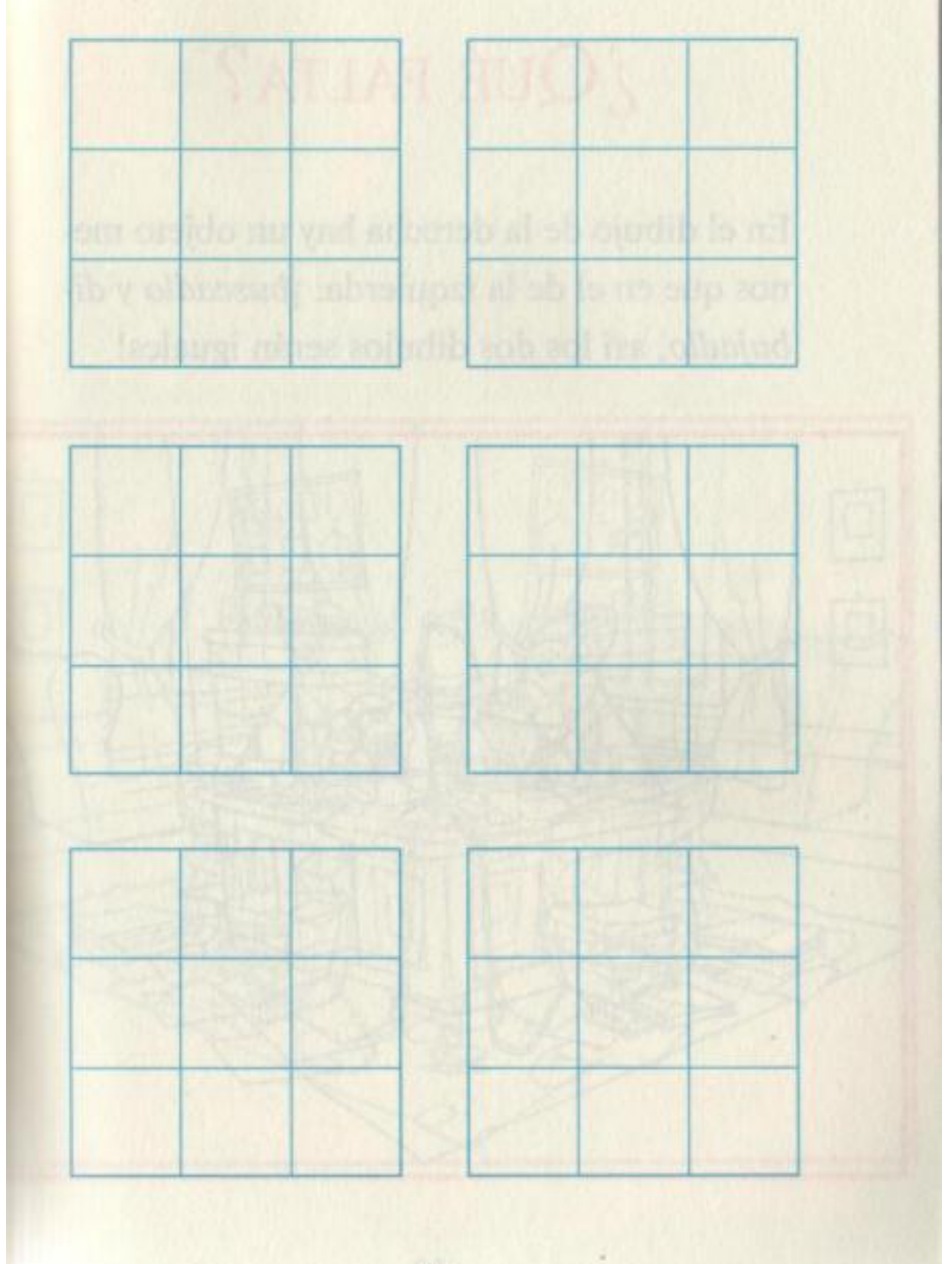

Croac-croac...


Auuuuhhh...

¡El juego del Tris!

¡Coged un lápiz, una goma de borrar y listos! Cada jugador elige un símbolo: un círculo o una cruz. El primer jugador escribe su símbolo en uno de los cuadros, el segundo hace lo mismo. Gana el primero que llena una fila de tres cuadros *(horizontal, vertical o diagonal)*.





¿QUÉ FALTA?

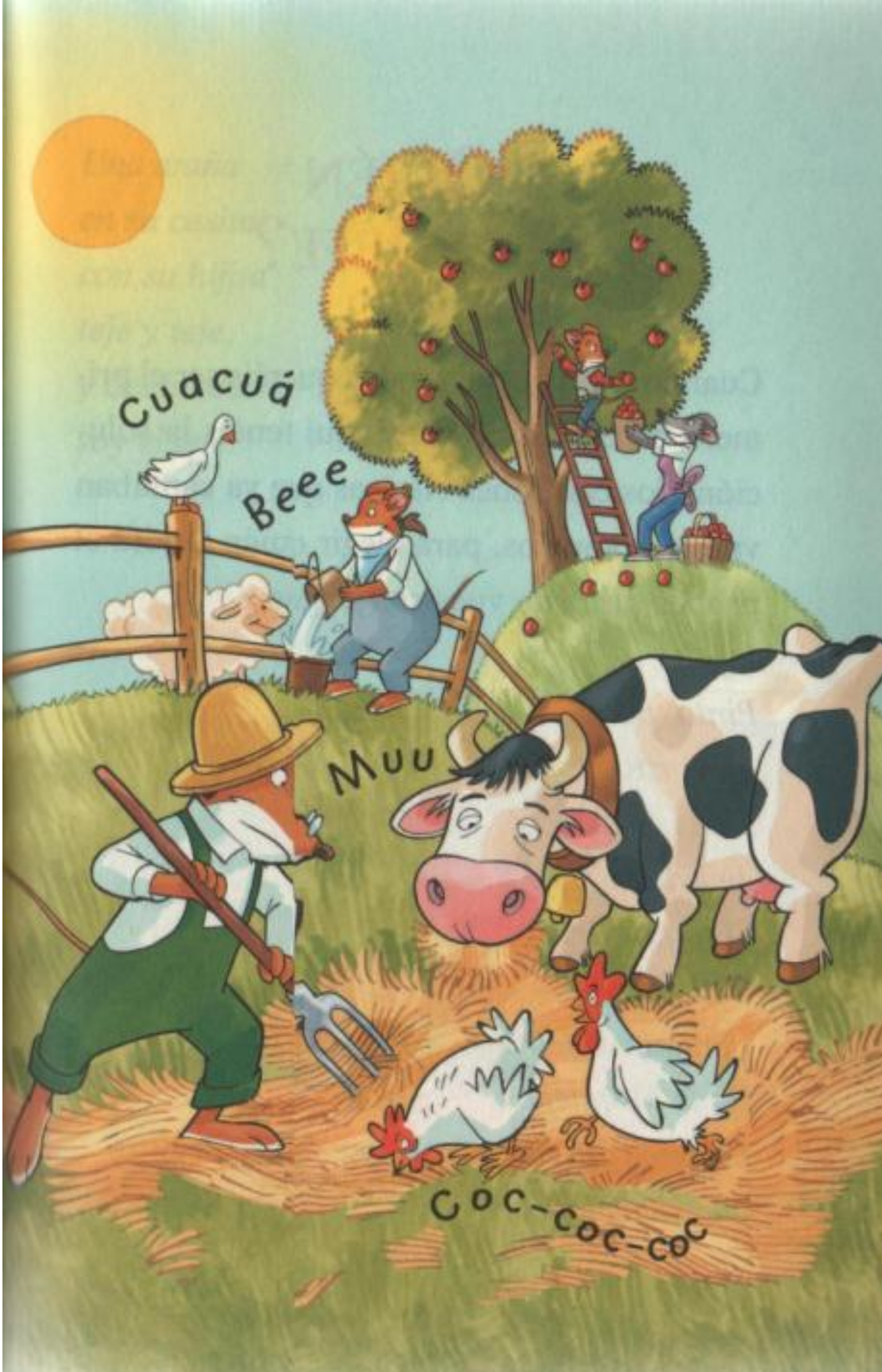
En el dibujo de la derecha hay un objeto me-
nos que en el de la izquierda: ¡*buscadlo y di-
bujadlo*, así los dos dibujos serán iguales!





¡El Juego-Granja!

En la granja de mi tía...
Que levante la mano quien no haya respondido inmediatamente *¡ía-ía-oh!*
Bien, entonces cantad juntos la canción utilizando todos los tipos de animales y sonidos posibles.
Pero no sólo los animales de la granja, sino también los de países lejanos: *el león, el elefante, el mono, el orangután, la hiena, la serpiente, el delfín, la corneja...*
Y, según vosotros, ¿qué sonidos que emiten (si los emiten)... *la jirafa, el perezoso, el oso hormiguero, el canguro, la cucaracha, el caballito de mar*?


Cuacuá
Beee
Muu
Coc-coc-coc

¿QUIÉN ES EL JEFE?

Cuando vais a jugar, ¿todos queréis ser el primero en empezar? Pues aquí tenéis la solución: dos canciones clásicas que ya cantaban vuestros abuelos, para elegir quién tendrá el primer turno en vuestros juegos:

Pinto, pinto,
gorgorito,
saca la vaca
de veinticinco.
¿En qué lugar?
En Portugal.
¿En qué calleja?
En la Moraleja.
Esconde esa mano
que viene la vieja.

Una araña
en su casita,
con su hijita
teje y teje,
y desde ahora
soy el jefe.

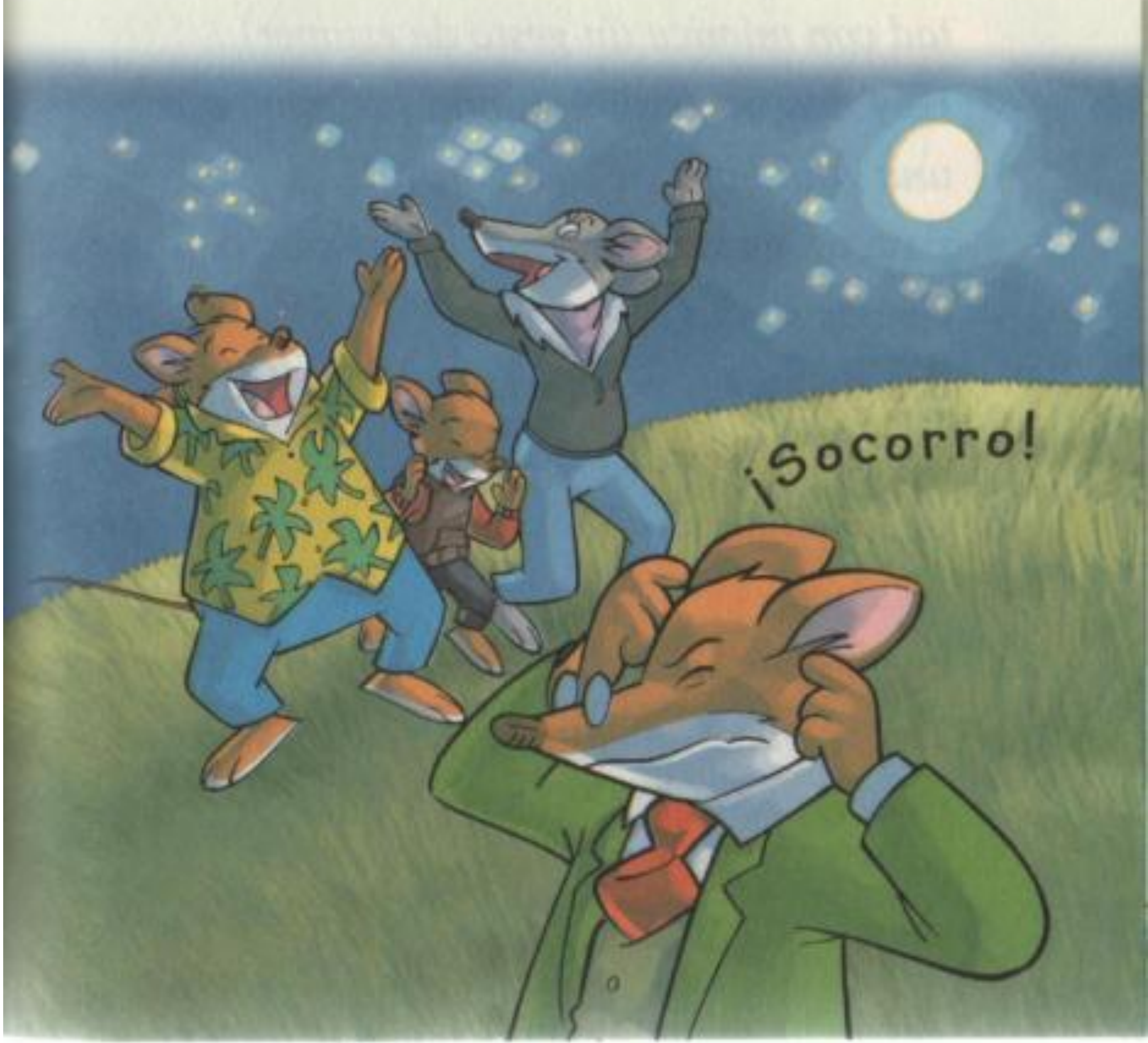




¡MÁS FUERTE, CHICOS!

¿Cuál es el entretenimiento clásico más habitual en los viajes? *¡Cantar a coro!*
Pero la versión más divertida es ésta:
Hay que elegir una canción que todos conozcan (por ejemplo, *La vaca lechera*). *¡Se empieza cantando juntos en voz bajísima,* y se va aumentando el volumen hasta gritar *como si os tuvieran que oír desde una distancia alejadísima!*
Al llegar al máximo, se empieza a bajar la voz hasta volver, poco a poco, al volumen inicial.

Tengo una vaca lechera,
no es una vaca cualquiera,
me da leche merengada,
¡Ay!, ¡Qué vaca tan salada!,
¡Tolón, tolón!
¡tolón, tolón!



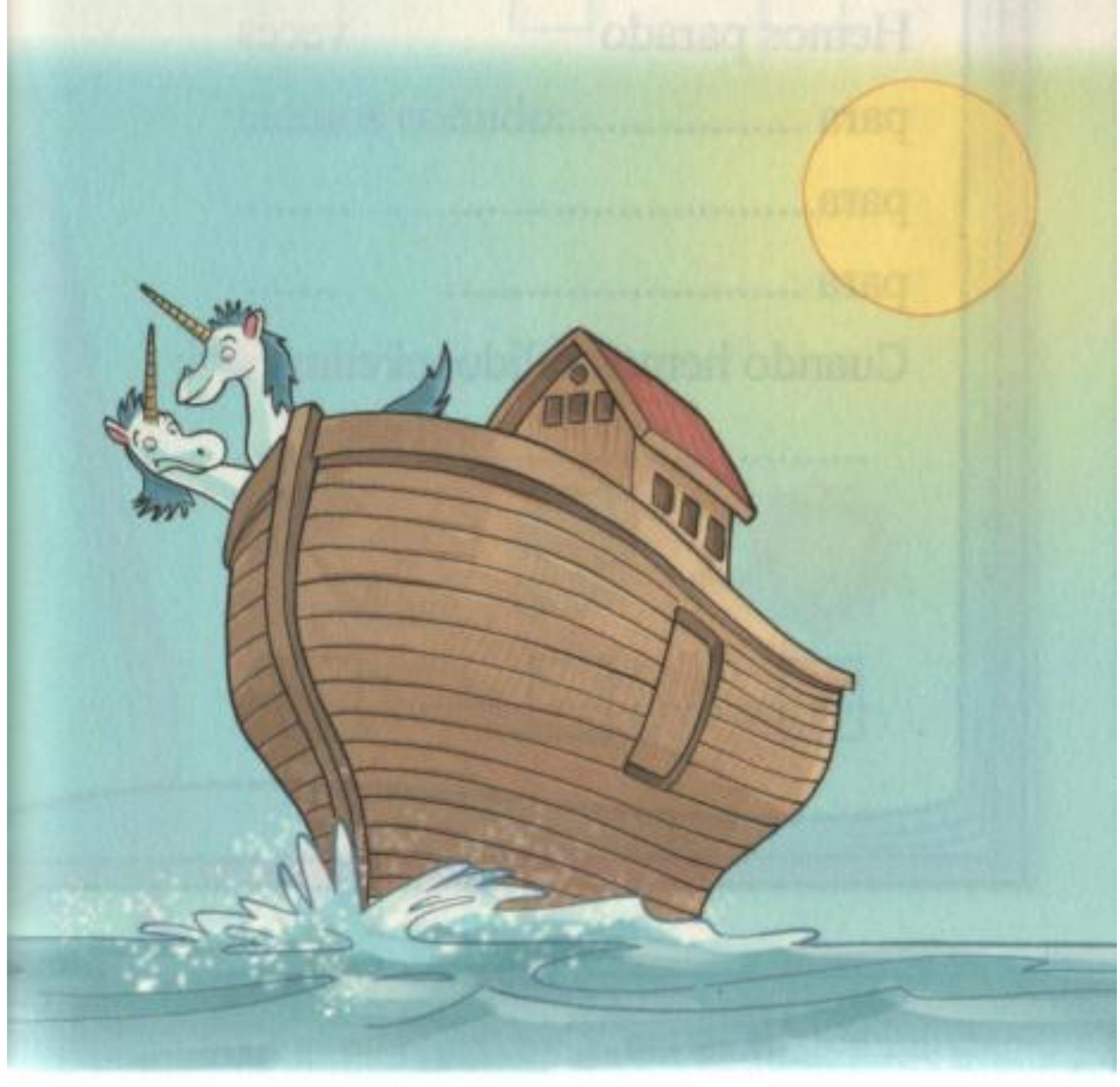


¡EN EL ARCA DE NOÉ!

Aquí tenéis una historia para representar con mímica.

Oh, qué grande es el arca de Noé *(representad con mímica un gesto de estupor)...*
Hay dos cocodrilos *(abrid las manos como una gran boca de cocodrilo)...*
y un orangután *(rascaos la cabeza como hacen los simios)...*
dos pequeñas serpientes *(moved las manos con gestos sinuosos)...*
una águila real *(batid los brazos como para volar)...*
un gato, un ratón *(imitad con gestos la forma de dos grandes bigotes en la cara y de un morro larguísimo)...*

un elefante *(imitad con gestos una gran trompa delante de la nariz)...*
¿no falta alguno? *(contad uno, dos, tres, con los dedos)...*
sólo faltan *(mirad a vuestro alrededor)...*
los dos unicornios *(imitad con gestos un largo cuerno en la frente).*



Diario de viaje:

Hemos salido de: ....

a las: ....

Hemos llegado a: ....

a las: ....

Hemos parado veces

para ....

para ....

para ....

Cuando hemos salido, el clima era:

☐ ☐ ☐

Cuando hemos llegado era:









Hemos comido:

....

Imprevistos:

....

Sorpresas:

....

DIARIO DE VIAJE:

Hemos salido de: ....

a las: ....

Hemos llegado a: ....

a las: ....

Hemos parado veces

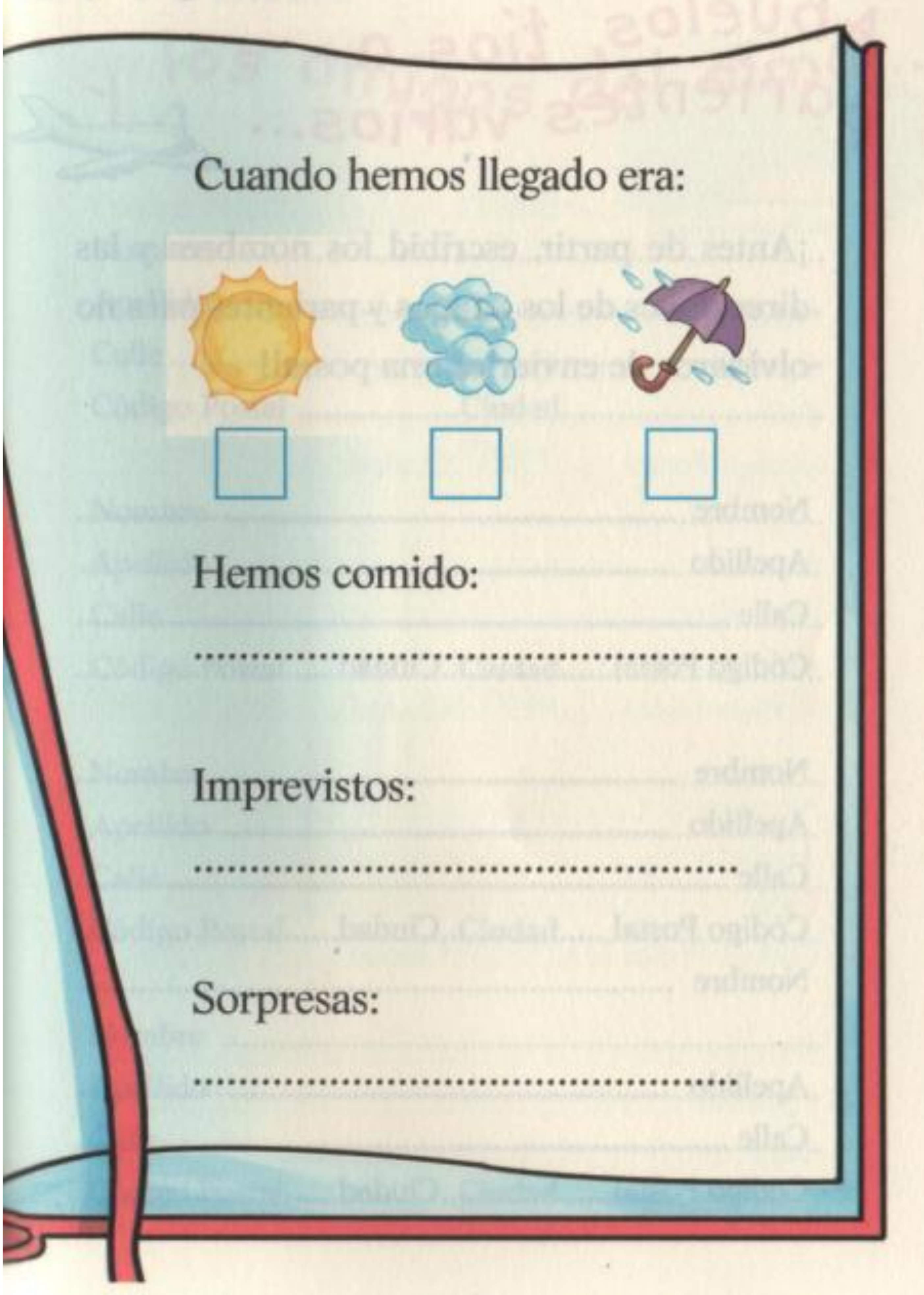
para ....

para ....

para ....

Cuando hemos salido, el clima era:

LA VUELTA



Cuando hemos llegado era:

Hemos comido:

....

Imprevistos:

....

Sorpresas:

....

Abuelos, tíos o parientes varios...



¡Antes de partir, escribid los nombres y las direcciones de los amigos y parientes para no olvidaros de enviarles una postal!

Nombre ....

Apellido ....

Calle ....

Código Postal ....Ciudad...........................

Nombre ....

Apellido ....

Calle ....

Código Postal ....Ciudad...........................

Nombre ....

Apellido ....

Calle ....

Código Postal ....Ciudad...........................

y los amigos del alma...

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad............................

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad............................

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad............................

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad............................

Y los compañeros de escuela

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad..

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad..

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad..

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad..

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad............................

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad............................

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad............................

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad............................

Nombre ....
Apellido ....
Calle ....
Código Postal ....Ciudad............................

¡¡¡Juegos de viaje que habéis inventado vosotros!!!

Nombre del juego ....

Cómo se juega...

....

....

....

....

....

Nombre del juego ....

Cómo se juega...

....

....

....

....

....

Nombre del juego ....

Cómo se juega...

....

....

....

....

....

Nombre del juego ....

Cómo se juega...

....

....

....

....

....

Nombre del juego ....

Cómo se juega...

....

....

....

....

....

Recuerdos...

¿Qué recuerdos habéis traído del viaje?


Espacio para los visados:
ISLA DE
LOS RATONES
PASAPORTE
N°.........................

(FOTO)

PASAPORTE N° ____________

Expedido el ____________

FIRMA ____________

Huella digital

Nombre ____________

Apellidos ____________

Calle ____________

Ciudad ____________

Código Postal ______ **Provincia** ______

Tel. ____________

E-mail ____________

Características particulares ______



Por fin hemos llegado
¡Ha sido un viaje muy d
vertido!
¡Queridos amigos roedore
nos vemos en el próxim
viaje... os recuerdo que h
que conducir con prudenc
y abrocharse siempre el ci
turón de seguridad!
Adiós a todos de vuest
amigo








Índice



















